Solução completa

STUNTMAN

MAIS TRUQUES E DICAS PARA O JOGO

Inclui ainda

Guia 1ª Parte

TEKKEN 4

SOLUÇÕES Consolas Nº4

52 páginas

ESTA SOLUÇÃO FAZ PARTE INTEGRANTE DA MULTICONSOLAS Nº23 E NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE.

JÁ CHEGOU!

A REVISTA 100% INDEPENDENTE PARA PLAYSTATION 2

OFERTA DE DVD COM MAIS DE 3 HORAS DE VÍDEO E LIVRO PSM2 DE TRUQUES E DICAS

STUNTMAN: THE MOVIE

Solução 5

Truques 24

Guia Tekken 4 25

FICHA TÉCNICA

Director Geral
António Nunes
Coordenador Editorial
Rui Rodrigues
Director
Nuno Catarino
Secretária
Margarida Sousa
Revisão
Marta Pinho
Solução de Stuntman
Marta Pinho
Compilação de Truques Tekken 4
José Bernardino
Grafismo
Sérgio Caeiro
Paginação
Vanda Martins
Produção Gráfica
António Galveia
Controlo de Qualidade de Impressão
Rui Nave
Director Administrativo e Financeiro
Alexandre Nunes
Edição, Redacção, Publicidade e Administração
Goody, SA
Rua Vale Formoso de Baixo, 3 / 9 Edifício Levy 1900-825 Lisboa
Tel.: 21 862 20 31 / **FAX**: 21 862 20 37
e-mail: consolas@goody.pt
n.º contribuinte: 505000555

EDITORIAL

Para esta edição da "Soluções MultiConsolas" trouxemos, em vez de um, dois presentinhos muitos especiais.
Stuntman, o grande seguidor de *Driver*, foi visto cena a cena, enquanto que os grandes golpes do *Tekken 4* eram postos à prova.
Enfim, dois grandes títulos que deverão fazer as delícias dos grandes amantes dos videojogos, e que proporcionaram infindáveis horas da mais pura diversão aqui à rapaziada da Consolas.

A Redacção

Solução

STUNTMAN
THE MOVIE

TOOTHLESS IN WAPPING

CENA 1. HICCUP WITH THE PICKUP
(7 acrobacias no total)

1. Avance a toda a velocidade em direcção à zona amarela. Use o travão de mão para fazer um pião. Seguidamente, siga as setas de direcção e vire à direita para o vale.
2. Passe pelas grades de madeira e pelo Yellow Checkpoint. Vire à direita e depois à esquerda para o túnel. Cuidado com o trânsito.
3. Passe pelo carro assinalado do lado direito e siga pelo Yellow Checkpoint através do túnel.
4. Agora avance pela abertura entre o camião e a vedação e destrua as caixas.
5. Uma vez no vale, siga pela abertura entre o contentor de metal e a parede. Prepare-se para virar à esquerda.
6. Esmague as grades de madeira e continue pela esquerda.
7. Finalmente, trave e pare completamente na zona de paragem.

CENA 2. SAFE STEALIN'
(9 acrobacias no total)

1. Comece por destruir as caixas ao lado do camião e dirija-se para a direita em direcção ao vale.
2. Passe pela abertura estreita entre o contentor e a parede.
3. Esmague as caixas, siga pelo Yellow Checkpoint e vire à direita e depois à esquerda.
4. Vá contra a porta aberta da carrinha. Vire à esquerda e continue a seguir as setas verdes.
5. Destrua as caixas, pare imediatamente a seguir e comece a andar em marcha-atrás. Gire o carro de modo a ficar virado na direcção oposta, para que possa avançar pelo Yellow Checkpoint entre os dois edifícios.
6. Siga as setas. Avance até à doca, vire à esquerda e no fim, trave.
7. Agora, ande em marcha-atrás até ao fim da doca e pare. Não caia.
8. Acelere a fundo, aponte para o ícone de acrobacias no gradeamento de madeira e salte sobre a água. Depois de

aterrar na zona de paragem na parte de baixo, continue pelo Yellow Checkpoint.
9. Finalmente, pare completamente na zona amarela de paragem.

CENA 3. ROZZER BOVVER
(9 acrobacias no total)

1. Suba a rampa e apanhe a barra à esquerda, usando o círculo.
2. Entre no armazém e atinja os caixotes do lixo à esquerda. Siga as setas verdes e entre no outro armazém. "Navegue" um pouco por este armazém à volta dos contentores amarelos e evite ir contra o elevador. Siga as setas verdes em direcção à saída e vire à esquerda quando chegar lá fora.
3. Dirija-se imediatamente para o lado esquerdo e salte os degraus. Vá até ao Yellow Checkpoint.
4. Avance em direcção à vedação e use o travão de mão para virar 180 graus dentro da zona de paragem. Tome atenção ao camião azul que irá recuar perto de si.
5. Siga as setas verdes e avance pelas ruas, atingindo as caixas de madeira e outros sinais que estejam destacados. Mantenha-se no lado esquerdo e evite o carro da polícia que aparece pela direita.
6. Siga pelo Yellow Checkpoint e passe o carro destacado do lado esquerdo.
7. Ultrapasse o carro à direita. Evite o outro trânsito e avance pelo passeio do lado direito, para não bater contra o camião que se aproxima.
8. Siga pela abertura entre o camião e outro carro.
9. Finalmente, aponte o carro para cima da prancha de madeira perto do caixote do lixo e veja a aterragem levá-lo ao último Yellow Checkpoint.

CENA 4. FINK IN THE DRINK
(6 acrobacias no total)

1. Dirija-se imediatamente para o ícone de acrobacia. Continue a seguir o carro assinalado. Agora terá de fazer várias viragens apertadas de 90 graus debaixo de uma grua e através de algumas ruas.
2. Choque contra os barris ao lado da vedação. Continue a perseguir o carro até ao armazém. Cuidado com o camião-elevador no meio da estrada.
3. Destrua as caixas e faça uma inversão de marcha larga para a esquerda.
4. Enquanto o carro que está a perseguir vai para a direita do contentor de metal, deve ir pela esquerda e esmagar as caixas. Desvie-se para a direita para evitar um camião estacionado em frente, depois volte para a esquerda, para evitar o camião que aparece de lado.
5. Avance a toda a velocidade por baixo da grua para evitar o contentor que está a descer. Siga a esquina e dirija-se para a doca.
6. Finalmente, "faça pontaria" ao carro e empurre-o para a

água. Tente atingi-lo na roda direita da frente, para não cair também.

CENA 5. FILLED IN
(8 acrobacias no total)

1. Siga a carrinha. Vire à direita para o armazém. Mantenha-se à esquerda e salte sobre as caixas.
2. Quando sair do armazém, vire à esquerda. Há dois camiões à esquerda, por isso, cuidado. Terá de passar pelo lado esquerdo do segundo camião. Imediatamente depois, vire à direita para trás em direcção às docas.
3. Bata contra as caixas de madeira e siga para a rampa.
4. Esmague as caixas.
5. De repente, aparece da direita um camião-grua. Aproxime-se dele sem bater. Vire à direita para o armazém.
6. Evite os camiões-grua em manobras. Para isso, mantenha-se nos lados para não bater contra eles. Avance pela abertura assinalada perto do camião-grua. Vire à esquerda quando sair, depois vire à direita e dirija-se para a avenida.
7. Na próxima acrobacia, mantenha-se perto da parede da esquerda e passe debaixo da escada, sem lhe bater. Vire à direita e vá pela abertura na vedação.
8. Finalmente, aponte para a carrinha e quando se dirige para a zona de paragem amarela, pressione L1 para fazer o Cannonball Roll.

Agora que completou com sucesso o seu primeiro filme, segue-se o primeiro de 5 "Stunt Shows". Será necessário passar por estes para seguir para o próximo filme.

STUNT SHOW #1:
CRAZY LEE CARTER'S THRILL SHOW

1. Acelere e salte os círculos de fogo.
2. Bata contra as barreiras de madeira.
3. Alinhe o carro com o Cannon Jump e entre.
4. O seu objectivo agora é atingir o carro no penhasco. É provável que tenha de fazer várias tentativas, mas manter X pressionado de certeza que vai ajudar.

A WHOOPIN' AND A HOLLERIN'

CENA 1. OUTTA TOWN NITRO
(19 acrobacias no total)

1. Passe pelo lado esquerdo o camião que se aproxima. Vire à direita e bata contra a parte da vedação que está assinalada com o ícone de acrobacias amarelo. Continue a acelerar e continue pela pista suja.
2. Passe pelo Yellow Checkpoint e salte para esmagar a chaminé no telhado.
3. Logo que aterrar, trave e vire à direita para a estrada. Siga a estrada pavimentada e dirija-se para a rampa. Salte e voe sobre as carruagens de transporte quando elas se cruzam.

Tenha atenção ao carro da polícia estacionado à esquerda do outro lado.
4. Avance pela vedação e vire à direita. Esbarre contra a cabana a arder, depois vire imediatamente à direita e continue por entre os edifícios.
5. Quando passar estes dois edifícios, faça um ângulo à esquerda para ver o Yellow Checkpoint e uma rampa. Terá de subir a rampa e voar pelas portas abertas da carruagem azul do comboio e esmague os barris. Quando aterrar no campo do outro lado, vire rapidamente para a direita e siga os carris. Passe pelo Yellow Gate e vire à direita.
6. Avance para o carro em frente aos edifícios em chamas ao longe. Passe perto à direita do carro assinalado com um ícone de acrobacias.
7. Siga a estrada e chegue à zona de explosão antes de ela eclodir perto da carrinha branca. Continue através do Yellow Checkpoint e depois vire 90 graus à esquerda em direcção à rua de lado.
8. Avance pela abertura por entre a fila de carros.
9. Vire à direita e destrua a vedação de madeira.
10. Dirija-se para a rampa e passe pelo Yellow Checkpoint,. Agora, salte sobre a piscina com um ângulo ligeiramente à esquerda para evitar aterrar na segunda piscina.
11. Embata contra a vedação assinalada e vire à direita.
12. Avance pela abertura entre os carros a caminho do Yellow Checkpoint. Depois de passar o portão, faça imediatamente inversão de marcha e dirija-se para as bombas de combustível na estação de serviço que está a arder.
13. Aproxime-se da explosão.
14. Siga pela abertura na arcada e vire imediatamente à direita para voltar à estrada. Acelere até ao Yellow Checkpoint.
15. Avance a toda a velocidade debaixo da chaminé.
16. Passe pela segunda chaminé e avance pelo Yellow Checkpoint imediatamente a seguir. Se se mantiver à esquerda, conseguirá evitar as chaminés e se virar à direita no último segundo, irá obter créditos.
17. Dirija-se para o lado direito da estrada e alinhe o carro com a rampa, para poder destruir o placard do xerife.
18. Posicione-se no meio da estrada e acelere. Pressione L1 logo que entrar na zona de paragem amarela, para poder activar a nitro e voar sobre a ponte.
19. Finalmente, passe pelo Yellow Checkpoint final e pare na zona de paragem.

CENA 2. THE CORKSCREW
(14 acrobacias no total)

1. Logo ao início, vire à direita e persiga o carro.
2. Embata contra as caixas de madeira e dirija-se para a rampa com gravilha no lado direito da estrada. A seguir, execute uma viragem de 90 graus à direita e dirija-se para a estrada.
3. Passe pela pickup que se aproxima pela esquerda e continue atrás do carro.
4. Depois de uma viragem de 180 graus, verá uma vedação assinalada à direita: vá de encontro a ela.

5. Avance pela abertura estreita entre as duas árvores.
6. Bate contra a vedação e continue pela estrada em perseguição.
7. Ultrapasse a pickup pela esquerda.
8. Passe pela carrinha à direita. Abrande, vire 90 graus para a esquerda e avance pela ponte coberta. Vire à direita imediatamente a seguir.
9. Siga a estrada, passe pelo celeiro assinalado e vire à direita depois de ter embatido contra a parte de trás.
10. Mantenha-se à esquerda e vá até à rampa para saltar sobre a barricada. Passe pelo Yellow Checkpoint.
11. Vire à esquerda depois do Yellow Checkpoint e embata contra a vedação.
12. A seguir, salte na rampa e aterre do outro lado da vedação.
13. Quando chegar à zona de paragem amarela, faça um pião usando o travão de mão.
14. Siga pela estrada até a uma rampa inclinada de madeira perto do rio. Este é o Corkscrew Jump. Tente executá-lo a 60MPH e não deverá ter problemas a passar sobre o rio e a aterrar do outro lado. Se tiver dificuldades no salto, tente curvar ligeiramente para a direita quando abordar a rampa.

CENE 3. TAME THE TRAIN
(11 acrobacias no total)

1. Logo que o autocarro da escola passe por si, mude para a faixa da esquerda para evitar os carros estacionados. Volte imediatamente para a direita, pois vem um carro em sentido contrário. Evite a carrinha branca e dirija-se para a barreira de madeira.
2. Vire ligeiramente à direita, esmague as caixas de madeira e salte para o comboio. Se por acaso não conseguir aterrar e se cair para o lado, siga para a rampa perto da ponte, salte o rio e continue ao lado do comboio. Não conseguirá obter 100% se não aterrar no comboio.
3. Agora que está em cima do comboio, acelere para aterrar na carruagem plana antes de o comboio passar por um túnel de cimento.
4. Saia da carruagem plana pela direita e dirija-se para o Yellow Checkpoint em frente.
5. Aperte-se através da abertura estreita entre os carros e passe a carrinha branca à direita.
6. Embata contra o placard de madeira.
7. Embata contra as mesas e vire imediatamente à esquerda em direcção à lavagem de carros.
8. Acelere através da abertura entre os dois carros em andamento.
9. Agora que se está a aproximar da lavagem de carros, avance pela faixa da esquerda que está assinalada. Quando sair, dirija-se a toda a velocidade para o Yellow Checkpoint à sua esquerda. Claro que o que lhe apetece fazer é um pião através do Yellow Checkpoint e por entre os comboios. Acelere a fundo para o próximo Yellow Checkpoint.
10. De seguida, vá pela esquerda até ao cascalho entre os dois comboios e aproxime-se do ícone de ultrapassagem. Siga este percurso até ao próximo Yellow Checkpoint.

11. Continue a acelerar à medida que atravessa a ponte e evite o comboio que se aproxima, virando à esquerda logo que possa, e siga para o Yellow Checkpoint final que está mesmo ali.
Conseguiu chegar ao fim das acrobacias traiçoeiras de Louisiana Bayou. Antes de passar ao segundo filme, ainda tem o segundo Stunt Show.

STUNT SHOW #2:
HOWLIN' HARDY'S CAR DOMINOES

Esta acrobacia é relativamente fácil. Comece por seguir em frente e verá carros estacionados ao fundo como dominós. Passe por eles e verá mais três numa formação tipo bowling. Avance pelo meio e alinhe-se com a rampa em frente. Quando estiver a subir, pressione L1 para obter "fogo-de-artifício" e esmague o placard.

BLOOD OATH
CENA 1. OFFICE OBLITERATION
(18 acrobacias no total)

1. Ultrapasse a carrinha à direita.
2. Vire imediatamente à esquerda para obter um bom ângulo e ultrapassar o carro azul pela direita.
3. Ultrapasse o carro seguinte pela esquerda, corte à direita e embata contra a divisória de cimento que está assinalada. Mantenha-se no lado direito e evite o trânsito quando passar pelo Yellow Checkpoint.
4. Evite agora o próximo grupo de carros e bata contra as barricadas de trabalhos na estrada e recue para o lado esquerdo da auto-estrada.
5. Ultrapasse o carro verde pela direita, vire imediatamente à esquerda e suba para a rampa. Passe pelo Yellow Checkpoint.
6. Quando chegar à próxima auto-estrada, verá um autocarro verde que está assinalado; dirija-se para lá.
7. Em frente verá dois camiões. Terá de ultrapassar o da frente pela direita.
8. Ultrapasse o carro assinalado pelo lado direito, usando a divisória da estrada partida. Vá com calma, porque se aproxima um camião. Continue através do Yellow Checkpoint.
9. Siga pela abertura entre o camião e a parede.
10. Embata contra as barricadas e vá até ao outro lado da auto-estrada.
11. Evite o camião que se aproxima, passando pela esquerda.
12. Embata contra as barricadas e volte ao seu lado da estrada.
13. Ultrapasse o táxi à direita e acelere ao passar o Yellow Checkpoint.
14. À sua frente está um camião estacionado com a parte de trás aberta. Terá de ir até à rampa e chocar com o camião. Abrande um pouco, se necessário, para se alinhar como

deve ser, pois isto pode estragar tudo. Quando aterrar, mantenha-se no lado esquerdo da estrada para evitar o trânsito em sentido contrário.
15. Depois de passar o trânsito, verá uma barreira assinalada no lado direito da estrada. Terá de fazer uma volta larga para tentar chocar com a barreira em direcção ao edifício.
16. Uma vez dentro do edifício, bata contra a mesa no meio dessa área. Siga até ao Yellow Checkpoint e depois vire à direita e depois logo à esquerda para a próxima área.
17. Choque com outra mesa no meio da zona.
18. Finalmente, vá de encontro à janela assinalada o mais direito possível para poder aterrar no reboque. Continue a acelerar até ao Yellow Checkpoint final.

CENA 2. DOWNTOWN DASH
(12 acrobacias no total)

1. Comece por voltar duas vezes à esquerda em direcção à avenida, seguindo as setas. Depois, pare na zona de paragem amarela e dê meia volta a toda a velocidade para evitar o carro que se aproxima.
2. Atinja o carro que está atrás de si e vire à esquerda.
3. Passe o táxi pela esquerda.
4. Passe o camião pela direita.
5. Bata contra o camião e passe-o pela esquerda. Atravesse o Yellow Checkpoint e vire à esquerda para a avenida.
6. Embata contra os caixotes do lixo à esquerda.
7. Choque com mais caixotes à direita, mas tenha cuidado com o carro que vem da esquerda. Vire à direita e depois à esquerda e use o passeio para poupar alguns segundos preciosos.
8. Alinhe-se com a rampa à sua frente, mas evite a carrinha. Tente atingir o telhado do autocarro e quando aterrar de novo na rua, atravesse o Yellow Checkpoint e vire imediatamente à esquerda para a avenida.
9. Embata contra as caixas à sua esquerda, vire à direita para a avenida e depois à esquerda para uma estrada mais larga.
10. Passe pelos camiões à direita e siga pelo passeio.
11. Choque com as mesas, volte à rua e passe pelo Yellow Checkpoint. Siga as setas verdes para a esquerda até ao próximo Yellow Checkpoint e dirija-se para uma avenida. Vire 90 graus à esquerda e dirija-se de volta para a rua, virando à direita. Evite a escadaria.
12. Agora, prego a fundo pelo Yellow Checkpoint, suba a rampa e aterre no reboque estacionado no outro lado. Aborde a rampa de frente e certifique-se que quando travar não dá meia volta e sai do reboque.

CENA 3. TUK TUK CHASE
(12 acrobacias no total)

1. Persiga o Tuk Tuk pela esquerda e depois pela direita na avenida. Não acelere muito nas curvas apertadas para não virar. Destrua as caixas.
2. Vire à esquerda para a rua e passe pelo táxi na esquerda.

Vire mais uma vez à esquerda para a avenida.
3. Bata contra as caixas e continue a seguir o Tuk Tuk.
4. Despedace mais caixas no lado esquerdo e siga as setas na esquina do passeio. Vire à esquerda para o mercado e mantenha-se no lado direito.
5. Salte a rampa.
6. Vire à esquerda e bata contra um poste de madeira que sustém o telhado da loja. Vire à esquerda pela rua apertada, depois vire à direita.
7. Ultrapasse o camião da esquerda e reduza para a direita.
8. Ultrapasse o próximo camião pela direita e vire à esquerda para a avenida.
9. Siga pela avenida e vire rapidamente à esquerda quando sair. Um pouco depois vire à direita e faça um atalho pelo passeio.
10. Passe o camião à direita.
11. Vire à esquerda e avance pela abertura entre o poste e o prédio.
12. Vá em frente, trave na zona de paragem amarela e veja o Tuk Tuk sofrer um terrível acidente.

CENA 4. ROOFTOP RUMBLE
(14 acrobacias no total)

1. Comece por seguir em frente e vire à direita para a ponte. Vá pela abertura entre os carros.
2. Passe pelo lado esquerdo da explosão para evitar cair na cratera. Contorne as esquinas e siga pelo passeio da esquerda, onde há uma rampa de madeira que conduz a uma porta de madeira. Há também o primeiro Yellow Checkpoint. Choque com a porta e inverta a marcha pela esquerda. Esmague as mesas, vire à direita e rebente com outra porta de madeira. Avance para a esquerda pela pequena ponte e siga o trilho no telhado.
3. Verá à sua frente mais um ícone de explosão. Passe-o pelo lado esquerdo e vire imediatamente 90 graus à direita, contornando a esquina. Continue pela ponte de madeira velha.
4. Atravesse mais uma zona de explosões e siga até o Yellow Checkpoint.
5. Acelere a fundo e salte a rampa a toda a velocidade para chegar ao outro lado. Aterre na zona de aterragem amarela. Continue a virar à direita até ver as setas verdes a indicar para a esquerda. Esta é uma manobra importante que tem mesmo de executar.
6. Salte outra rampa para o próximo telhado.
7. Quando aterrar, vire à direita e atravesse outra ponte de madeira. Passe pelo Yellow Checkpoint.
8. Depois disto, vire imediatamente à direita, desça a inclinação e siga a toda a velocidade para a rampa e por cima do helicóptero.
9. Depois de aterrar, vire novamente à direita e acelere ao passar outra ponte de madeira, antes que o helicóptero a faça explodir. Passe pelo Yellow Checkpoint e vire imediatamente à esquerda em direcção à varanda ao longo do prédio.

10. No fim da varanda, saia e dirija-se para a abertura por entre os carros estacionados na rua.
11. Acelere pela rua abaixo e salte na rampa que o fará voar direitinho ao reboque.
12. Continue pela abertura por entre os carros à sua frente.
13. Passe perto da zona de explosão.
14. Acelere e dirija-se ao Yellow Checkpoint a toda a velocidade. Salte a rampa em frente e aterre na caixa cheia de água.
Por esta altura, vai a meio caminho. Mas enquanto espera pelo seu próximo argumento, vai poder actuar no terceiro Stunt Show.

STUNT SHOW #3:
LUCKY O'SULLIVANS IRISH HELL DRIVERS

1. Siga em formação.
2. Faça slalom por entre os cones em linha com os outros carros.
3. Vire imediatamente à esquerda no meio.
4. Siga os outros carros ao longo de uma série de pequenas rampas e, talvez, por um círculo de fogo.
5. Finalmente, siga o seu rectângulo amarelo para a rampa que lhe está destinada e salte a toda a velocidade.

CONSPIRACY
CENA 1. SUSPECTS ON SNOWMOBILES
(7 acrobacias no total)

1. Comece por ir em frente e depois siga as setas verdes para a esquerda. Quando chegar ao fundo da inclinação, apanhe os skis que estão ao lado da mesa e vire à esquerda.
2. Salte na rampa perto do prédio pela abertura. Vire imediatamente à esquerda e siga a outra mota de neve através do Yellow Checkpoint e de uma série de viragens à esquerda. Faça as curvas largas para evitar os carros estacionados.
3. À medida que se aproxima da casa avermelhada, siga a pessoa da mota de neve pela escada e dê meia volta. Embata contra a mesa e dirija-se para o parapeito à direita da abertura. Saia do prédio e suba para o lado direito da inclinação passando pelo Yellow Checkpoint.
4. Aborde a rampa completamente de frente para saltar para a janela do prédio do outro lado.
5. Saia pelas traseiras do prédio onde acabou de aterrar, vire imediatamente à esquerda e passe o Yellow Checkpoint. Continue a seguir a outra mota de neve e passe por outro Yellow Checkpoint.
6. Suba o último declive e aborde a rampa a toda a velocidade.
7. Ao aterrar, vire imediatamente à direita e dirija-se para a zona de paragem com um rectângulo amarelo. Pressione L1 quando lá chegar.

CENA 2. HUNTED BY MICROLITES
(17 acrobacias no total)

1. Comece por virar à esquerda, desviando-se da carrinha estacionada, e siga o trilho entre os prédios. Aqui será perseguido por uma mota de neve. Aproxime-se da explosão e vire ligeiramente à esquerda.
2. Aproxime-se da segunda explosão e passe pelo lado direito, para conseguir chegar ao Yellow Checkpoint por entre as árvores.
3. As setas verdes vão guiá-lo até à próxima explosão.
4. Choque com a vedação o mais rápido que conseguir e dirija-se para a rampa. Tente abordá-la o mais de frente possível para evitar obstáculos. Passe pelo Yellow Checkpoint. Pouco depois, à direita, está um outro.
5. Continue a seguir esta direcção para chegar perto de mais uma explosão.
6. As setas verdes indicam onde é a próxima explosão, e logo que passe por ela, mantenha-se à direita para não cair do penhasco.
7. Aproxime-se da próxima explosão, aborde a rampa e salte sobre um pinheiro que está a cair.
8. "Passeie" pelas árvores sem bater para chegar a tempo à próxima explosão.
9. Alinhe-se com a mota de neve e ultrapasse-a.
10. Suba a rampa com um Yellow Checkpoint e, se o fizer bem, aterre no ultra-leve. Esta manobra é necessária para obter 100% de créditos.
11. Quando aterrar, mantenha-se à frente da mota de neve que agora o persegue. Irá ver outro ícone de explosão à frente, aproxime-se. Passe pelo Yellow Checkpoint.
12. Poderá ver uma cabana entre umas rochas, bem como o próximo Yellow Checkpoint. Avance, faça uma viragem de 90 graus para a direita e evite atingir a equipa de filmagem. Mantenha-se à esquerda e contorne a montanha escarpada. Quando ficar plana, pode acelerar.
13. Quando sair desta curva à direita, dirija-se para a rampa e salte por baixo do pinheiro que está a cair. Continue através das árvores.
14. Passe por outro Yellow Checkpoint e por baixo de outra árvore a cair. Aproxime-se da explosão.
15. Passe pelas árvores e aproxime-se de outra explosão. Atenção à rocha mesmo a meio.
16. Prego a fundo para passar debaixo da última árvore a cair e para chegar perto da última explosão.
17. Finalmente, no máximo de velocidade que conseguir, salte a última rampa e choque contra a parte de cima do celeiro.

CENA 3. RIVER RACE
(12 acrobacias no total)

1. Acelere a fundo e persiga a carrinha. Siga o rio gelado e embata contra a coluna de suporte da ponte na primeira curva.
2. Passe a primeira rocha pela esquerda e siga imediatamente pela direita, passando a segunda rocha pela direita.

3. Continue a perseguição e dirija-se ao aterro à sua esquerda. Bata contra a o homem da mota de neve.
4. Siga pela abertura estreita por entre os carros em andamento.
5. Choque com os troncos e vire à esquerda para voltar para a estrada.
6. Aproxime-se do lado esquerdo da rocha. Deslizar funciona muito bem.
7. Aproxime-se do lado direito da rocha seguinte. Se fizer a manobra bem, pode passar pelas duas com um só deslize.
8. Siga a carrinha, saltando para o rio e deslizando pela neve. Abrandar antes de virar ajuda bastante a manter o controlo. Mantenha-se à direita e siga a carrinha até um armazém de barcos no outro lado do gelo.
9. Posicione-se mesmo em frente ao armazém e atravesse-o. Vire imediatamente 90 graus à direita e contorne algumas árvores.
10. Siga pela abertura por entre os troncos de árvores.
11. Vire ligeiramente à direita e choque com a vedação de madeira assinalada. Quando a atingir, trave e vire 90 graus à esquerda.
12. Finalmente, vire à esquerda, enquanto o SUV vai para a direita, e siga para a rampa assinalada. Execute o salto a toda a velocidade e irá chocar com o teleférico.

Por esta altura, já está pronto para a grande cena! Mas enquanto se prepara, faça uma pausa e vá exibir-se no Career Stunt #4, mais conhecido como...

STUNT SHOW #4: *MONSTER TRUCK MAYHEM*

O objectivo é mais fácil de dizer do que de fazer. Dê três voltas à pista antes que o tempo se esgote. Infelizmente, o Monster Truck não é lá muito excitante... O melhor a fazer é tentar conduzir só em duas rodas até ao Yellow Checkpoint. Assim, conseguirá chegar aqui e reduzir ao mínimo o risco de cair para o lado. Sempre que houver uma rampa decente, salte. Quando andar por cima dos carros sem saltar, deve ir devagar, de preferência sempre em duas rodas. À terceira volta, já deverá ter empurrado os carros para longe dos portões, o que lhe permite entrar e sair do Checkpoint para ganhar créditos. Mais uma vez, abrande em cima dos carros que tem de "trepar" e acelere nas rampas e nas partes fáceis.

SCARAB OF THE LOST SOULS

CENA 1. WAKE THE GARRISON *(15 acrobacias no total)*

1. Siga em frente e embata contra o *checkpoint* de segurança.
2. Acelere por entre os dois camiões e ultrapasse o camião da direita pelo lado esquerdo.
3. Vire à esquerda na esquina e aproxime-se do camião assinalado com o lado do seu carro.

4. Destrua as mesas e passe pelo Yellow Checkpoint.
5. Vire à direita e destrua mais algumas mesas.
6. Quando chegar ao rectângulo amarelo, faça um pião com o travão de mão e siga na direcção de onde veio.
7. Passe perto da explosão pelo lado esquerdo.
8. Agora, dirija-se para o rectângulo amarelo e faça outro pião para a direita e alinhe-se com a escadaria à sua frente. Suba as escadas e avance até ao Yellow Checkpoint.
9. Depois de fazer este salto, vire à esquerda.
10. No rectângulo amarelo, faça mais um pião, siga as setas e vire à esquerda para a avenida.
11. Destrua as mesas e avance até ao Yellow Checkpoint.
12. Aproxime-se da explosão à medida que vai virando duas vezes à direita ao subir a inclinação.
13. Siga em frente pela avenida e salte. Aterre no rectângulo amarelo e vire à direita. Mantenha-se à direita quando contorna a esquina.
14. Avance a toda a velocidade através da abertura por entre o tanque e a parede. Cuidado com o camião.
15. Finalmente, continue a seguir as setas verdes à sua esquerda, pressione L1 no rectângulo amarelo para obter o cannonball e aprecie o "fogo-de-artifício".

CENA 2. PANZER ATTACK
(15 acrobacias no total)

1. Comece por seguir o outro carro. Vire duas vezes à direita à volta do edifício. A segunda vez deve descrever a curva larga e deve fazê-lo cedo, para evitar o pequeno muro sem perder velocidade. Vire à esquerda e depois à direita e quando chegar perto dos edifícios, tem de se aproximar do rasto do camião assinalado.
2. Há uma inclinação à direita. Suba e esmague as mesas. Recue imediatamente e dirija-se para os camiões que vê ao longe.
3. Aperte o camião assinalado e continue.
4. À frente, do lado direito, há uma cabana de madeira assinalada. Choque contra ela e vire à esquerda. Evite os outros obstáculos e continue a perseguir o carro.
5. Quando chegar ao campo de minas, terá de passar por um sinal de madeira.
6. Aproxime-se da explosão.
7. Aproxime-se da outra explosão.
8. Depois da segunda explosão, vire à esquerda para chegar perto de mais uma explosão.
9. Aproxime-se da próxima explosão e depois vire à direita.
10. Chegue perto da última explosão.
11. À sua frente está uma rampa que terá de saltar. Posicione-se mesmo em frente e vire à direita logo que aterrar.
12. Atravesse a cabana de madeira e contorne a rocha pelo lado esquerdo.
13. Aproxime-se da explosão final.
14. Atire-se contra a parede assinalada perto do Yellow Checkpoint.
15. Para acabar, alinhe-se com o pilar atrás do rectângulo amarelo e pressione L1 para saltar depois de entrar na zona.

CENA 3. TEMPLE TRAP
(16 acrobacias no total)

1. Comece por virar à esquerda e ultrapasse o camião pelo lado esquerdo. Posicione-se em frente à entrada do templo.
2. Vá de encontro ao portão de segurança e vire imediatamente à esquerda para subir a inclinação.
3. Salte ligeiramente para a direita para evitar chocar contra os destroços do templo. Siga pelo Yellow Checkpoint e vire à direita ao longo dos pilares e à volta do último.
4. Avance a toda a velocidade através da entrada e passe pelo Yellow Checkpoint.
5. Aproxime-se da explosão, passe pelo Yellow Checkpoint e depois inverta a marcha contornando a rocha.
6. Continue a acelerar e avance pela abertura apertada entre os dois camiões. Descreva um ângulo ligeiramente para a esquerda, se estiver atrasado.
7. Suba a encosta e esmague a metralhadora, enquanto vira bruscamente à direita. Alinhe-se com a rampa.
8. Aborde a rampa a 40MPH, para saltar por cima do muro do outro lado. Mantenha-se um pouco à direita quando aterrar e continue.
9. Choque contra os barris assinalados e vire à direita para evitar a cabana que está a explodir. Acelere ao passar pelo Yellow Checkpoint.
10. Seguidamente, avance pela abertura apertada entre o arame farpado.
11. Destrua a segunda metralhadora e vire bruscamente à esquerda na inclinação com areia para se alinhar com a esquina do prédio.
12. Suba a rampa e salte ligeiramente para a esquerda para não cair. (Velocidade média.) Continue pelo caminho apertado à direita.
13. Dirija-se para a rampa assinalada e vire à esquerda pelo Yellow Checkpoint e depois pela descida íngreme. Vire à esquerda e passe pelo reservatório.
14. Destrua as caixas.
15. Siga pela abertura apertada entre as colunas e vire duas vezes à esquerda em volta do reservatório. Vire à direita ao cimo das escadas e passe pelo Yellow Checkpoint. Em frente, verá um carro blindado; vire à direita à sua frente e continue, virando novamente à direita. Evite o pilar que está a cair.
16. Por fim, desvie-se dos destroços que caem à sua esquerda, passe pelo Yellow Checkpoint e abrande, virando à direita para se alinhar com a última rampa. Salte a rampa destacada e aterre do outro lado do reservatório. Vai aterrar num rectângulo amarelo, enquanto o carro blindado vai embater contra o reservatório.

CENA 4. SINK THE U-BOAT
(19 acrobacias no total)

1. Vire imediatamente à esquerda e atravesse a entrada. Esmague as caixas. Quando sair, vire à direita e dirija-se para o monumento, que será o seu alvo mais tarde. Passe

pelo monumento pelo lado direito e vire à esquerda à sua volta. As setas verdes conduzem-no para a esquerda que desce para um corredor. No fim deste corredor passe pelo Yellow Checkpoint e destrua as caixas.
2. Agora use o travão de mão para virar bruscamente à esquerda em direcção à zona de paragem amarela, onde terá de pressionar L1 para disparar contra o monumento. Tente fazer isto sem parar, para poupar tempo. Pode também disparar um pouco para o lado esquerdo do monumento e atingir o alvo.
3. Continue a toda a velocidade em direcção ao monumento, passando pelo caminho estreito entre os dois tanques.
4. Atravesse o monumento e salte fora do complexo. Siga para a direita e passe pelo Yellow Checkpoint.
5. Destrua a cabana assinalada e ao mesmo tempo vire à esquerda para trás.
6. Ultrapasse o camião pela esquerda e atinja-o pela abertura. Passe pelo próximo Yellow Checkpoint.
7. Aproxime-se da explosão.
8. Embata contra a cabana destacada à esquerda e volte imediatamente para a direita.
9. Avance por entre os camiões assinalados, chocando com eles à medida que passa.
10. Salte na próxima rampa e passe pelo Yellow Checkpoint.
11. Atinja a asa assinalada do avião e desvie-se dos outros destroços.
12. Aproxime-se da explosão.
13. Aproxime-se da próxima explosão e passe pelo Yellow Checkpoint.
14. Embata contra o muro assinalado e continue pela pequena rua.
15. Vire à direita e destrua a mesa.
16. Destrua outra mesa e desça a inclinação. Continue pela esquerda e passe por outro Yellow Checkpoint.
17. Quando chegar ao fim, vire à direita e vá de encontro à esquina do edifício, fazendo-o ruir. Dirija-se imediatamente para a esquerda e depois para a direita, desviando-se do trânsito em sentido contrário.
18. Imediatamente a seguir, volte para a esquerda e choque contra o muro.
19. Finalmente, passe pelo último Yellow Checkpoint nas docas e siga pela rampa no fim. Isto irá projectá-lo no oceano de encontro ao submarino, causando um grande "fogo-de-artifício". Duplo ou kamikaze?
Bom trabalho! Por ter sobrevivido às missões suicidas do último filme, provou merecer o grande papel. Foi escolhido para trabalhar em um dos filmes de acção com maior orçamento de sempre. Mas enquanto espera pela assinatura do contrato, pode actuar no último Stunt Show.

STUNT SHOW #5: *WORLD RECORD*

Esta última acrobacia é muito fácil e bem divertida. Mude para "First Person View", pressionando Select. Avance a toda a velocidade em direcção ao círculo e passe por ele. Mantenha sempre o prego a fundo e posicione-se em frente à rampa. Logo que entre no rectângulo amarelo, pressione L1 para uma propulsão de nitro e avance. O factor-chave aqui é alinhar-se mesmo em frente à rampa.

LIVE TWICE FOR TOMORROW

CENA 1. MOUNTAIN CHASE *(9 acrobacias no total)*

1. Persiga o carro desportivo amarelo. Passe o camião pela esquerda, para passar o próximo carro pela direita.
2. Ultrapasse o próximo carro pela esquerda e desvie-se do trânsito voltando para a faixa da direita. Mantenha-se à direita para evitar mais trânsito.
3. Ultrapasse o carro cinzento pela esquerda e contorne a esquina da direita em perseguição.
4. Passe o camião pela esquerda e volta para a direita para evitar uma colisão. Mantenha o carro acelerado e esgueire-se por entre o camião e o carro. Cuidado com o trânsito.
5. Siga pelo túnel e passe por entre os camiões. Mantenha-se à esquerda para se desviar de um carro lento na faixa da direita e acelere. Uma vez dentro do próximo túnel, mantenha-se à direita para evitar o trânsito.
6. Ultrapasse o carro destacado pela direita e mude de faixa.
7. Ultrapasse o carro pela esquerda e mude imediatamente de faixa.
8. Ultrapasse o terceiro carro pela direita. Logo que saia do túnel, abrande e faça uma viragem de 180 graus para a esquerda, continuando a perseguir o carro. Cuidado com o trânsito. Ultrapasse o camião pela esquerda e volte imediatamente para a direita para se desviar do carro.
9. Finalmente, irá ver uma rampa à esquerda na zona de cascalho. Aborde este salto a toda a velocidade e atravesse o desfiladeiro para completar a cena.

CENA 2. HEAD ON *(16 acrobacias no total)*

1. Comece por se posicionar no meio da estrada e ultrapasse pela esquerda. Depois, mude de faixa imediatamente.
2. Vire à esquerda e acelere. Aproxime-se da explosão. Vire 180 graus para o outro lado. Continue a acelerar quando passa pelo Yellow Checkpoint. Não abrande por nada.
3. Ultrapasse o carro assinalado pela direita.
4. Ultrapasse o próximo carro pela esquerda e volte imediatamente para a direita para se desviar do carro que explode.

5. Quando sair do túnel, passe pelo Yellow Checkpoint e perto da próxima explosão. Vire à direita.
6. Passe pelo carro destacado pela esquerda.
7. Continue à esquerda e aproxime-se da explosão. Vire à direita em direcção às traseiras do edifício.
8. Bata contra a vedação e destrua as mesas. Vire ligeiramente à esquerda para se desviar das rochas e vá pela esquerda para a estrada, depressa para não perder velocidade ou para não bater enquanto passa pelo Yellow Checkpoint. Atravesse o túnel desviando-se do trânsito e mantenha-se à direita quando sair para evitar os carros. Terá de ir de prego a fundo para o próximo salto.
9. Siga para a rampa a toda a velocidade e desvie-se um pouco para a direita para evitar chocar com o veículo que está a explodir do outro lado. Quando aterrar, desvie-se do carro que está a explodir e dirija-se para a faixa da direita.
10. Ultrapasse o camião pela esquerda.
11. Volte rapidamente para a direita e passe o outro camião pela direita. Dirija-se para o Yellow Checkpoint e faça a curva à esquerda. Mantenha-se na estrada, a gravilha faz perder o controle e despistar-se. Continue em frente e passe por outro Yellow Checkpoint. Mantenha-se na faixa da esquerda, ou poderá bater com um carro em sentido contrário. Continue a toda a velocidade até passar outro Yellow Checkpoint. Ultrapasse o trânsito pela direita na curva e siga as curvas até a estrada ficar recta outra vez.
12. Mantenha-se no lado direito e avance pela abertura apertada nas rochas que caem.
13. Imediatamente depois volte para o lado esquerdo e passe pela abertura apertada das rochas. Abrande, pois deverá ter bastante tempo. Passe pelo Yellow Checkpoint.
14. Ultrapasse rapidamente o carro assinalado pela esquerda.
15. Avance pelo caminho estreito entre os dois camiões.
16. E finalmente, alinhe-se com a rampa no penhasco. Quando entrar no rectângulo amarelo, pressione L1 e deixe o carro despenhar-se contra o helicóptero.

CENA 3. POLICE CHASE
(15 acrobacias no total)

1. Avance pela direita e vire à esquerda para a rua. Sigas as curvas subindo o monte e passe o carro em sentido contrário pela direita.
2. Passe o próximo carro pela esquerda.
3. Quando chegar à estrada principal, mantenha-se à direita e avance pelo caminho estreito entre as colunas e o edifício. Cuidado com o polícia.
4. Bata contra a vedação num ângulo muito ligeiramente à direita para não chocar contra o carro de polícia estacionado. Passe pelo Yellow Checkpoint e suba a rua estreita cheia de gente. Acelere. Quando chegar ao fim, passe pelo Yellow Checkpoint e vire 90 graus à direita, evitando uma colisão.
5. Ultrapasse o carro assinalado pela direita.
6. Ultrapasse o próximo carro pela esquerda. Passe pelo Yellow Checkpoint e vire bruscamente à direita para uma rua com duas curvas.

7. Ultrapasse pela direita.
8. Imediatamente depois, passe o polícia pela esquerda. Vire à esquerda e acelere até à rotunda.
9. Parta as barreiras de construção e salte sobre a fonte ligeiramente à direita.
10. Depois de aterrar, continue em frente até ver um rectângulo amarelo e faça um pião usando o travão de mão. Volte para a fonte e dê uma volta ao contrário do sentido dos ponteiros do relógio. (Siga as setas.) Avance em direcção ao pátio.
11. Destrua as mesas e siga à direita pelo caminho estreito. Vire à esquerda e continue a toda a velocidade.
12. Esmague mais uma série de mesas e passe pelo Yellow Checkpoint. Desça as escadas e vire à esquerda quando estiver a meio para não perder velocidade. Meta prego a fundo para que o polícia não o faça parar e siga o caminho ao longo do mar passando uma série de viragens à direita e à esquerda. Abrande um pouco para as viragens de 90 graus.
13. Destrua o corrimão e desça para a zona do café azul. Quando aterrar, posicione-se para o próximo salto e carregue no acelerador até ao máximo.
14. Aborde o salto com um ângulo ligeiramente à direita, para evitar despenhar-se no mar e aterre no pátio lá em baixo. Se for um pouco lento, pode destruir o corrimão.
15. E por fim, pare completamente na zona do rectângulo amarelo, usando o travão de pé e o de mão.

CENA 4. MOVING TARGET
(17 acrobacias no total)

1. Comece por ir em frente e vire 90 graus à esquerda passando pelo Yellow Checkpoint. E em direcção às escadas e à doca. Acelere e esmague as caixas à esquerda.
2. Quando chegar ao fim, use o travão de mão e desfaça a mesa com a traseira do carro. Depois, alinhe-se com as escadas e passe pelo Yellow Checkpoint.
3. Uma vez lá em baixo, aproxime-se do carro preto a fazer inversão de marcha à esquerda.
4. Acelere através da abertura estreita entre o carro e a parede à sua direita.
5. Aproxime-se do carro que vem da esquerda e vire imediatamente 90 graus para a esquerda, tendo a carrinha à vista.
6. Ultrapasse a carrinha branca pela esquerda.
7. Avance a toda a velocidade, descreva um ângulo à direita e siga pelo caminho apertado entre os dois carros em direcção à outra rua onde terá de passar pelo Yellow Checkpoint. Vire à esquerda pelo espaço aberto e continue a perseguir a carrinha. Siga-a de volta para a rua à direita, onde terá de se esgueirar por entre um reboque e o separador. Imediatamente depois, vire novamente à esquerda e tome atenção ao carro. Mantenha-se à direita dele.
8. Desfaça as barreiras das obras.
9. Mesmo a seguir irá ver uma rampa. Aborde-a

descrevendo um ligeiro ângulo à esquerda. Continue atrás da carrinha passando a curva à esquerda.
10. Mantenha-se à direita e avance pela abertura estreita entre a carrinha e o carro estacionado.
11. Mesmo à sua direita irá ver a rampa seguinte. Coloque-se em posição e avance a velocidade média. Quando aterrar no nível superior, prepare-se para virar à esquerda pelo espaço aberto e desça para o nível inferior. Continue atrás da carrinha.
12. Mantenha-se no lado direito e siga pela rampa que o fará aterrar no reboque.
13. Depois de aterrar, mande as mesas contra a parede e volte imediatamente para a esquerda atrás da carrinha. As setas verdes vão levá-lo a fazer inversão de marcha para a direita e chegará outra vez ao nível superior.
14. Quando virar à esquerda, passe no lado esquerdo pelo carro que se aproxima.
15. Imediatamente a seguir, terá de passar por outro carro pelo lado direito. Volte para o lado esquerdo e siga a carrinha, fazendo inversão de marcha para o outro lado da estrada. Desvie-se dos carros da polícia e dos semáforos. Mantenha o pé no acelerador, vire à esquerda e desça para o nível inferior outra vez. Siga a carrinha, mas quando ela virar à direita de repente, vá em frente pelo Yellow Checkpoint e siga as setas verdes à volta de três esquinas da entrada do parque e finalmente entre.
16. Quando chegar a metade da entrada, a câmara ficará fixa e terá de conduzir o restante caminho por controle remoto. Vire à direita e siga em frente até ao fim. Passe pelo Yellow Checkpoint e ao mesmo tempo faça inversão de marcha, o que lhe permitirá avançar por entre os carros estacionados e ao longo da segunda fila. No fim, vire à esquerda e logo que possa, vire novamente à esquerda e dirija-se para a parede com a inclinação. Suba e acelere. No cimo, vire à direita, passe pelo Yellow Checkpoint e avance a toda a velocidade em direcção à carrinha.
17. Finalmente, choque contra o lado da carrinha e fique a ver o "fogo-de-artifício".

CENA 5. STOP THE STEALTH JET
(17 acrobacias no total)

1. Comece por ir pela direita e esmague as mesas. Enquanto faz isto, volte para a esquerda e salte para a rua. No fundo da rua vire 90 graus à esquerda e depois 90 graus à direita por outra inclinação.
2. Ultrapasse o carro pela esquerda e volte para a direita, para não chocar com um camião. Passe pelo Yellow Checkpoint e vire imediatamente 90 graus à direita.
3. Avance a toda a velocidade ao lado do camião e ultrapasse-o pela direita seguindo pelo passeio.
4. Esmague as mesas no passeio.
5. Passe pela esquerda o camião que se aproxima, atravesse o passeio virando novamente à esquerda e acelere o carro ao passar pelo Yellow Checkpoint.
6. Mude para a esquerda e passe por baixo do camião.

7. Do outro lado do camião irá ver uma rampa. Acelere a fundo e voe sobre o rectângulo amarelo por entre as piscinas. Quando aterrar, vire à esquerda e dirija-se para o pequeno paredão.
8. No fim, verá um rectângulo amarelo. Inverta a marcha, usando o travão de mão e posicione-se na direcção de onde veio. Vire à direita no molhe principal.
9. Avance pela passagem estreita entre os carros e vire outra vez à direita em direcção a outro molhe.
10. Acelere e salte a rampa o mais direito possível. Irá aterrar em outro paredão depois de saltar sobre o jacto. Suba as escadas ao fundo e vire à esquerda imediatamente para evitar um carro azul lento que vem da direita. Acelere ao passar o Yellow Checkpoint.
11. Passe pela esquerda o carro que se aproxima e volte imediatamente para a direita.
12. Choque contra os destroços do barco à direita e vire à esquerda.
13. Passe por entre os carros e vá contra a barricada das construções. Tenha cuidado com o camião e volte para o lado direito.
14. Abalroe cerca de 15 mesas no café à sua direita e veja as pessoas a desviarem-se. Abrande, vire 90 graus à esquerda e suba as escadas junto ao muro.
15. Aproxime-se da explosão no lado esquerdo.
16. Aproxime-se da próxima explosão no lado direito.
17. Finalmente, passe pelo Yellow Checkpoint e posicione-se em frente à rampa. No rectângulo amarelo, pressione L1 e veja a cena final.

FIM

STUNTMAN

Cheat Mode: Introduza como nome "MUssON", respeitando as letras maiúsculas e minúsculas, na opção "New Game" para desbloquear todos os veículos, objectos e trailers.
Todos os veículos: Introduza como nome "spiDER" ou "ChUmP" respeitando as letras maiúsculas e minúsculas, na opção "New Game" para desbloquear todos os veículos em Stunt Constructor e Training.
Todos os objectos: Introduza como nome "MeFf" respeitando as letras maiúsculas e minúsculas, na opção "New Game" para desbloquear todos os objectos (Toys), no modo Stunt Constructor.
Todos os Trailers: Introduza como nome "FellA" respeitando as letras maiúsculas e minúsculas, na opção "New Game" para desbloquear todos os trailers.
Todos os Driving Games, carros e objectos (Toys): Introduza "Bindl", respeitando as maiúsculas e minúsculas, como nome do piloto para desbloquear todos os Driving Games, carros e objectos.
Nitro a qualquer hora: Introduza "NiTrouS", respeitando as maiúsculas e minúsculas, como nome do condutor no Menu "New Game".
Arranque rápido: Mantenha pressionado R1durante a contagem decrescente.
Identificação dos carros:
Aston Martin DB7 Vantage: Carro branco da missão "Live Twice For Tomorrow".
Buick Skylark: Carro branco amarelado.
Chevrolet TrailBlazer: SUV preto.
Chevorlet Truck: Monster truck.
1969 Dodge: Carro azul com chamas laranja.
1969 Dodge Charger: Carro com pintura às estrelas e riscas.
Ferrari: Carro com motor traseiro, com luzes de travão redondas.
Ford Mustang Fastback: Carro amarelo com uma faixa preta, com "GT" na traseira.
Ford Van: Carrinhas brancas.
Jeep Wileys: Jipe verde (do exército).
Lamborghini: Carro amarelo com o spoiler preto e a palavra "Zardes" na traseira.
Lotus Espirit V8: Carro desportivo azul.
Plymouth Hemi 'Cuda: Carro laranja com uma faixa preta na lateral, com o número "808" perto da mala.
Porsche RUF CTR-2: Carro de corrida com a entrada de ar no capot.
Vespa: Motoreta cinzenta.
General Lee Dodge Charger (Os Três Dukes): Carro laranja com uma faixa preta na lateral, com o número "808" perto da mala. Carregue na buzina para ouvir o som original da série de TV.

TEKKEN 4

BRYAN FURY

Origem: EUA
Estilo de Luta: Kickboxing
Idade: 31

Movimentos Básicos

Movimento	Lugar	Ataque
Triângulo+Círculo	Frente	Bryan Crusher
sF+Triângulo+Círculo	Frente	Gravity Brain Buster
R,DBF,B,DBF+Quadrado+Triângulo	Frente	Chains of Misery
Quadrado+X+(C_B_T_F)	Qualquer	Position Change
(sF+Triângulo+Círculo_Triângulo+Círculo)	Esquerda	Gravity Blow
(sF+Triângulo+Círculo_Triângulo+Círculo)	Direita	Knee Blast
(sF+Triângulo+Círculo_Triângulo+Círculo)	Trás	Hummer
		Neck Wringer

Movimentos Especiais

Movimento	Ataque
DBF+Quadrado,Triângulo	Double Body Blow
DBF+Quadrado;Quadrado;Quadrado;Quadrado,Triângulo	Vulcan Cannon - Vulcan Punch
De_Dd+Quadrado	Headhunter
De_Dd+Quadrado~Triângulo	Cheap Trick
(R_B_Neutro)+Quadrado+Triângulo	Hammer Driver
F+Quadrado+Triângulo	Side Step Elbow
Quadrado, Triângulo	Double Punch
= Quadrado, Triângulo	= Bruce Rush
= Quadrado, Círculo	= Bruce Low Rush
= X = Northern Lights	
Quadrado~Círculo	Punch Kick Cross
= Triângulo	= Doom Knuckle
= ;Quadrado	= Doom Knuckles
= ;Triângulo	= Mach Punch
= ;Círculo	= Wolf Bite
= ~(B_C)	= Side Step
= Círculo	= Wolf Bite
= ~F+Quadrado	= Fake Out Knuckle
= ;Triângulo	= Mach Punch
= ;Círculo	= Wolf Bite
= ~(B_C)	= Side Step
= Círculo	= Wolf Bite
= ;Círculo	= Wolf Bite
= ;X,X = Southern Cross	
Quadrado+Triângulo	Short Upper
T,T+Quadrado	Snake Slam
T+Quadrado;Triângulo;Quadrado,Triângulo,Quadrado, Triângulo,Quadrado,Triângulo,Quadrado,Triângulo, Quadrado,Círculo	Gatling Rush
QCF+Quadrado	Snake Upper
F+Triângulo, Quadrado, Círculo	Stomach Combo
F,F+Triângulo	Mach Breaker
De_Dd+Triângulo	Shell Shock
(B_DBT)+Triângulo	Stomach Lift
DBF+Triângulo	Vulcan Punch
T+Triângulo	Doom Knuckle

= ;Quadrado	= Doom Knuckles
= ;Triângulo	= Mach Punch
= ;Círculo	= Wolf Bite
= ~(B_C)	= Side Step
= Círculo	= Wolf Bite
= ~F+Quadrado	= Fake Out Knuckle
= ;Triângulo	= Mach Punch
= ;Círculo	= Wolf Bite
= ~(B_C)	= Side Step
= Círculo	= Wolf Bite
= ;Círculo	= Wolf Bite
= Neutro+Triângulo	= Chin Smash
QCF+Triângulo	Gut Punch
= (~F_~T)+Triângulo	= Fisherman's Slam
F,F+XSlash Kick	
F,F+XDelayed Slash Kick	
F+XStomach Knee	
X,Triângulo,Quadrado,Triângulo	Gatling Rush
X,Triângulo,Quadrado,Círculo	Bruce Special
X,XQuick Spin Kicks	
(C_DCF)+X	Rolling Driver
F,F,F+X	Leaping Slash Kick
DBF+XSnake Edge	
DBT, XLow Shin Kick	
QCF+XHammer Knee	
= Círculo	= Twin Hammer Knee
T+XFrente Kick	
= Triângulo, Quadrado, Triângulo	= Bruce Rush
= Triângulo, Quadrado, Círculo	= Run for Cover
= Círculo	= Knee
X+Círculo	Spark Spin Kick
B+X+Círculo	Thin Low Kick
X+Círculo	Rise Spin Kick
T+Círculo	Orbital Knee
(C_DCF)+Círculo	Orbital Heel
DBF+Círculo	Wolf Bite
F+Círculo, X, Círculo	Running Blind
T,T+Círculo	Orbital Flip Drop
F,F+Círculo	Mach Kick
T+Quadrado+Triângulo	High & Mid Punch Parry
= ~Triângulo	= Mach Punch
= ~Triângulo	= Vulcan Punch
Quadrado+X+Círculo	Taunt
= Quadrado+Círculo	= Fury Taunt
= F+Triângulo, Quadrado, Círculo	= Stomach Fury
= Triângulo, Quadrado, Círculo, Triângulo	= Stomach Fury Combo
T,T,DCT	Wall Jump

Movimentos Não-bloqueáveis

Movimento	Ataque
T+Quadrado+Círculo	Meteor Smash
F+Quadrado+Círculo	Meteor Blow

String Hit Arts

Movimento	Golpes
T+X,Círculo,Quadrado,Triângulo,Quadrado, Círculo,Triângulo,Quadrado,Círculo,Triângulo	10
T+X,Círculo,Quadrado,Triângulo,Quadrado, Círculo,Triângulo,Círculo	8
T+X,Círculo,Quadrado,Triângulo,Quadrado,Círculo,X,X	8

CHRISTIE MONTEIRO

Origem: Brasil
Estilo de Luta: Capoeira
Idade: 19

Movimentos Básicos

Movimento	Lugar	Ataque
Triângulo+Círculo	Frente	Caranguejo
sF+Triângulo+Círculo	Frente	Rotacao
(Triângulo+Círculo_sF+ Triângulo+Círculo)~T	Frente	Rio Special
DBF+Quadrado+Triângulo	Frente	Cabra Macaco
MCF+Quadrado+Triângulo	Frente	Rodeo Spin
Quadrado+X+(C_B_T_F)	Qualquer	Position Change
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Esquerda	Role
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Direita	Garganta
(Triângulo+Círculo_ sF+Triângulo+Círculo)~T	Trás	Rodeo Back Spin
(sF+Triângulo+Círculo_Triângulo +Círculo)	Trás	Air Mail

Movimentos Especiais

Movimento	Ataque	Stance
Quadrado,Triângulo	Double Punch	
= Círculo	= Black Summy	= X
= Fire Kick	RLX	
= Círculo	= High Thrust	RLX
Quadrado,X [~sB]	Jab - Island Mirage [RLX]	HSP
T+Quadrado+Triângulo	Straight Jab	
DBF+Quadrado	Elbow Sting	
(QCF)+Quadrado	Cotovelo	
= X	Heran Bago	RLX
DBT+Quadrado+Triângulo	Double Arm Stinger	
Quadrado+Triângulo	Spin Slaps	
= ~X	= Freak Show	
= X	= Delayed Island Mirage	HSP
R+Quadrado+Triângulo	Crying Needle	
= ~Quadrado	= Needle Cancel	
= ;Triângulo	= Hammer Head	
(F_R,DBF)+Quadrado+ Triângulo [~T]	Handstand Position [Fake Out]	HSP
(DCT_C_DCF)+Quadrado+ Triângulo	Vasuuna	
T+Triângulo	Asfixiante	
QCF+Triângulo	Rising Batida	
DBF+Triângulo	Elbow Upper	
F+Triângulo,Quadrado,Círculo	Carnival Rush	
F+X	Brush Fire	HSP
F,F+X [~sT] [~sB]	Lunging Brush Fire [HSP][RLX]	
DBF+X [~sB]	Island Mirage [RLX]	HSP
(QCF_R,F)+X	Martelo	
T+X;F	Knee Thruster - Kick Out	
DCF+X [~sB]	Skull Kick [RLX]	
= ~X	= Freak Show	
= X	= Carnival Sweep	
= X+Círculo	= Kick Out	RLX
DBT+X [~sT]	Weed Whacker [HSP]	
= X	= Hot Plate	RLX
= ~sB	= Hot Plate Cancel	RLX
= ~sT	= Hot Plate Cancel	HSP
= T	= Handstand Position	HSP
= Círculo	= Cutting Leg Whip	

= ~X
= ~Círculo [~sT]
= Círculo [~sT]
= Quadrado+Triângulo
= ~Quadrado
= ;Triângulo
(C_DCF)+X+Círculo [~sB_~sT]
X+Círculo [~sT]
R+X+Círculo [~sT] [~sB]
F,F+X+Círculo
DBF+X+Círculo
T+X+Círculo
B+X~Círculo
X~Círculo [~sT]
= Círculo [~sT]
= Círculo,Círculo [~sT]
= Círculo,Quadrado+Triângulo
= ~Quadrado
= ;Triângulo
X~X
QCF+Círculo
F+Círculo [~sT]
F,sF+Círculo
F,F+Círculo~X
F,F+Círculo
DBF+Círculo
T+Círculo
= X [~sT]
= X
= ~sB
= ~sT
= sT

= Bush Whacker
= Shin Cutter [HSP]
= Cross Cutter [HSP]
= Crying Needle
= Needle Cancel
= Hammer Head
Fire Kick [RLX]
Back Handstand Spring [HSP]
Frente Stinger [HSP] [RLX]
Boomerang
Freak Show
Queixada
Religio
Slippery Kick Series [HSP] RLX
= Slider [HSP]
= Slide Flop [HSP]
= Slider - Crying Needle
= Needle Cancel
= Hammer Head
Heran Bago RLX
Circle Kick
Samba
Black Summy
Fire Kick RLX
High Thrust RLX
Knee Cap Crusher
Leg Whip Series
= Weed Whacker [HSP]
= Hot Plate RLX
= Hot Plate Cancel RLX
= Hot Plate Cancel HSP
= Handstand Position HSP

= Círculo [~sT]
= ~X
= ~Círculo [~sT]
= Quadrado+Triângulo
= ~Quadrado
= ;Triângulo
= Círculo [~sT]
= Círculo [~sB]
= Círculo,X+Círculo
DBT+Círculo,Círculo,Círculo,
Círculo,... [T+Círculo]
(C_DCF)+Círculo
Círculo~X
= X [~sT]
(sB,DBT+Círculo_DBT,Círculo)
B+X+Círculo

= Cuttng Leg Whip
= Bush Whacker
= Shin Cutter [HSP]
= Crying Needle
= Needle Cancel
= Hammer Head
= Cross Cutter [HSP]
= Mars Attacks [RLX]
= Full Mars Attack
Barbed Wire [HSP]
Roundhouse
Satellite Moon
= Hot Plate [HSP] RLX
Haule
Relaxed Position RLX

Handstand Position (HSP) Arts (Iniciam-se com HSP)

Movimento	Ataque	Stance
(C_B)	Handstand Sidestep	HSP
SB	Handstand Perch	HSP
= X+Círculo	Delayed Perch Flop Kick	HSP
T	Stand Up	
Quadrado+Triângulo	Tuck & Roll	HSP
Quadrado	Left Flop Punch	
Triângulo	Right Flop Punch	
= Círculo - [~sT]	= Swirl Kick [HSP]	
= X	= Carnival Sweep	
X	Scoot Kick	RLX
T+X	Hot Plate	RLX
= ~sB	= Hot Plate Cancel	RLX
= ~sT	= Hot Plate Cancel	HSP

= sT	= Handstand Position	HSP
(C_B)~(X_Círculo)	Carnival Sweep	
(C_B)+(X_Círculo) [~sB]	Slice Kick [RLX]	HSP
X~Círculo [~sT]	Slippery Kick [HSP]	RLX
B+X+Círculo	Perch Flop Kick	HSP
Círculo	Helicopter	HSP

Rewinder Arts (Iniciam-se com Rewinder – De_Dd)

Movimento	Ataque	Stance
Quadrado+Triângulo	Spin Slaps	
= ~X	= Freak Show	
= X	= Island Mirage	HSP
Quadrado+Círculo	Banda	
Triângulo	Cruncher	
X	Hot Plate	
= ~sB	= Hot Plate Cancel	
= ~sT	= Hot Plate Cancel	
= sT	= Handstand Position	
= X+Círculo	= Instant Perch Flop Kick	
X+Círculo	Wheel Kick	
= X+Círculo	= Skull Kick	
= X+Círculo	= Sao Paulo Special	
= DCF+X+Círculo [~sT_~sB]	= Fire Kick [RLX]	
(C_DCF)+X [~sB]	Skull Kick [RLX]	
= ~X	= Freak Show	
= X	= Carnival Sweep	
= X+Círculo	= Kick Out	
Círculo~X [~sT]	Leaping Face Kick [HSP]	
Círculo [~sT]	Swirl Kick [HSP]	
= X	= Carnival Sweep	
= X+Círculo [~sT] [~sB]	= Frente Stinger [HSP] [RLX]	

Relaxed Position (RLX) Arts (Iniciam-se com RLX)

Movimento	Ataque	Stance
F	Cancel - Roll Forward	
T	Cancel - Roll Back	
(C_B)	Relax Side Roll Out	
(DCF_DCT_DBF_DBT)	Relax Cancel	
Quadrado	Negativa Left	
= X	Brush Fire	HSP
= Círculo	Leg Whip	
F+Quadrado+Triângulo	Crying Needle	
= ~Quadrado	= Needle Cancel	
= ¡Triângulo	= Hammer Head	
F,F+Quadrado+Triângulo	Headlong Dive	
Triângulo	Negativa Right	
= X	Brush Fire	HSP
= Círculo [~sT]	Samba [HSP]	
X,Círculo	Rio Delight	
X~Círculo	Scoop Up Kick	
X+Círculo [~sT_~X]	Back Handspring [HSP]	
T,T+X+Círculo	Rising Feet Lunge	
Círculo~X	Flare	HSP
Círculo,X+Círculo [~sT_~X]	Mid Kick - Back Handspring [HSP]	

Movimentos Não-bloqueáveis

Movimento	Ataque	Stance
DBT+X+Círculo	Fruit Picker	
= T,T	= Cancel	

String Hit Arts

Movimento	Golpes
Círculo~X,Círculo,Triângulo,Círculo,Círculo,X+Círculo,X +Círculo,X+Círculo,DBT+X+Círculo,DCF+X+Círculo	12

Círculo~X,Círculo,Triângulo,Círculo,X	6

CRAIG MARDUK

Origem: EUA
Estilo de Luta: Vale Tudo
Idade: 28

Movimentos Básicos

Movimento	Lugar	Ataque
Triângulo+Círculo	Frente	Knee Crusher
sF+Triângulo+Círculo	Frente	Rolling Splash
VTS (sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Frente	Body Slam
VTS Quadrado+X+(C_B_T_F)	Qualquer	Position Change
VTS Quadrado+Triângulo	Frente	Spear Tackle - Tudo Mount
= X+Círculo		= Dismount
= Quadrado_Triângulo,Quadrado_ Triângulo,Quadrado_Triângulo		= Mount Punches
= Quadrado+X_Triângulo+Círculo		= Leg Lock
= Quadrado		= Mount Punch - Skull Bash
= Triângulo		= Mount Punch - Arm Bar
= Quadrado~Triângulo		= Fake Out Punch - Skull Bash
= Triângulo~Quadrado		= Fake Out Punch - Arm Bar
= Quadrado		= Skull Bash
= Triângulo		= Arm Bar
VTS Quadrado+Triângulo	Trás	Spear Tackle - Back Mount
= X+Círculo		= Dismount
= Quadrado_Triângulo,Quadrado _Triângulo,Quadrado_Triângulo		= Mount Punches
= Quadrado+X_Triângulo+Círculo		= Choke Back Snap
= Quadrado		= Mount Punch - Skull Bash
= Triângulo		= Mount Punch - Choke Sleeper
= Quadrado~Triângulo		= Fake Out Punch - Skull Bash
= Triângulo~Quadrado		= Fake Out Punch - Choke Sleeper
= Quadrado		= Skull Bash
= Triângulo		= Choke Sleeper
F,F+Quadrado+Triângulo	Frente	Atomic Buster
QCF+Quadrado	Frente	Northern Lights Suplex
= Quadrado+Triângulo		= Mount
QCF+Triângulo	Frente	Power Slam
= Quadrado+Triângulo		= Mount
QCT+Quadrado+Triângulo	Frente	Back Freaker
DBT,DBT+Quadrado+Triângulo	Frente	Jack Hammer
B+Triângulo+Círculo	Baixar	Power Bomb
Quadrado+X+(C_B_T_F)	Qualquer	Position Change
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Esquerda	Reverse Head Crusher
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Direita	Lift Drop
sF+Triângulo+Círculo	Trás	Back Drop
Triângulo+Círculo	Trás	Reverse Air Splash

Movimentos Especiais

Movimentos	Ataque
Quadrado,Triângulo	One Two Punch
= F+Quadrado	= Elbow Sting
= X,Quadrado+Triângulo	= Stomach Kick - Tudo Noogie
= X+Círculo	= Vale Tudo Style
= ~X+Círculo	= Instant Crouching Cancel
Quadrado,B+Triângulo	Straight - Gut Punch
T+Quadrado	Knuckle Dunk
DBF+Quadrado	Swing Upper
Quadrado+Triângulo	Power Hammer

= +Triângulo+Círculo	= Power Bomb
F+Quadrado+Triângulo	Cyclone Knuckles
B+Quadrado+Triângulo	Shoulder Impact
DBF+Quadrado+Triângulo	Tudo Noogie
DBT+Quadrado+Triângulo	Sway Power Hammer
R+Quadrado+Triângulo:T	Craig Horn - Tudo Toss
Quadrado+Triângulo	Quick Upper
Triângulo,B+Quadrado+Triângulo	Hook - Shoulder Impact
T+Triângulo	Rolling Back Chop
T+Triângulo,Círculo	Alligator
DBF+Triângulo	Gut Punch
F,F+Triângulo	Elbow Sting
F+Triângulo,Quadrado,Triângulo,Quadrado	Palm Fury
De_Dd+Triângulo	Backhand Spin Knuckle
DBF+X,Quadrado+Triângulo	Stomach Kick - Tudo Noogie
(B_DBT)+X	Step In Shin Kick
F,F+X	Bicycle Kick
DBT+X+Círculo	Leg Scissors - KND
(DCT_C_DCF)+X+Círculo	Gator Stomp
T+Círculo	Bazooka Heel
DCF+Círculo	Jump Gut Kick
(B_DBT)+Círculo	Knee Slicer
DBF+Círculo	Side Kick
(R,DBF_DBF)+Círculo	Gator Sweep
F+X+Círculo	Alligator Tackle
T+Quadrado+Triângulo	High Attack Reversal - Tudo Mount
T+X+Círculo	Mid Attack Reversal - Tudo Mount
X+Círculo	Vale Tudo Style
T,T,DCT	Wall Jump

Vale Tudo Style (VTS) Arts
(Iniciam-se com VTS - X+Círculo)

Movimento	**Ataque**
(C_B)	Side Step
X+Círculo	Vale Tudo Style Cancel
(DBF_DBT)	Full Crouch
Quadrado	Health Tap
(C_B)+Triângulo	Side Step - Tornado Chop
F+Triângulo	Power Straight
Triângulo	Tornado Chop
X	Cyclone Kick
(DCT_C_DCF)+X+Círculo	Gator Stomp
Círculo	Kick Out
(C_B)+Quadrado+Triângulo	Side Step - Spear Tackle
Quadrado+Triângulo	Tudo Tackle

Movimentos Não-bloqueáveis

Movimento	**Ataque**
T+Triângulo+X	Craig Cannon
= T	= Cancel

String Hit Arts
Craig Marduk não possui String Hit Arts

HEIHACHI MISHIMA

Origem: Japão
Estilo de Luta: Karaté
Idade: 75

Movimentos Básicos

Movimento	**Lugar**	**Ataque**
Triângulo+Círculo	Frente	Neck Breaker
sF+Triângulo+Círculo	Frente	Power Bomb

F,F+Quadrado+Triângulo	Frente	Stone Head
F,F+Quadrado+Círculo	Frente	Head Butt Carnival
Quadrado+X+(C_B_T_F)	Qualquer	Position Change
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Esquerda	Tile Splitter Guillotine
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Direita	Free Fall
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Trás	Atomic Drop

Movimentos Especiais

Movimento	**Ataque**
T+Quadrado	Alter Splitter
Quadrado;Triângulo	Double Punch
= Círculo	= Roundhouse
Quadrado,Quadrado;Triângulo	Shining Fists
Quadrado;Triângulo,Triângulo	Demon Slayer
= ~Quadrado+Triângulo	= Demon Executioner
= (C_B)	= Side Step Cancel
= Quadrado+Triângulo	= Demon Executioner
F+Quadrado;T+Triângulo,Quadrado	Demon Massacre
F+Quadrado;T+Triângulo,Círculo	Demon Lair
B+Quadrado	Tile Splitter
DBF+Quadrado,Triângulo	Twin Pistons
F,Neutro,B,DBF+Quadrado	Thunder Godfist
F,Neutro,B,DBF,Quadrado	Delay Thunder Godfist
= :B,sC+X,Círculo	= Diamond Hell Axe
F,Neutro,B~DBF+Quadrado	Diamond Thunder Godfist
F,Neutro,DBF+Quadrado	Omen Thunder Godfist
T+Quadrado+Triângulo	Shattering Palm
T+Quadrado+Triângulo*	Shattering Palm
Quadrado+Triângulo	Demon Breath
T+Triângulo	Demon Boar
Triângulo,Triângulo	Demon Backhand Spin
F+Triângulo	Demon Backhand
= ~Quadrado+Triângulo	= Demon Breath
F,F+Triângulo	Demon Godfist
F,Neutro,B,DBF+Triângulo	Wind Godfist
F~Neutro~B~DBF+Triângulo	Electric Wind Godfist
F,Neutro,B,DBF+Triângulo	Lighting Wind Godfist
QCF+Triângulo	Diamand Lance
F,F+X	Split Axe Kick
F,F,F+X	Leaping Slash Kick
F,Neutro,B,DBF+X	Demon Gut Kick
F,Neutro,B,DBF+X	Demon Slice Kick
F,Neutro,B,DBF,F,DCF+X	Hop - Delayed Demon Gut Kick
F,Neutro,B,DBF,F,DCF,B+X	Hop - Delayed Demon Slice Kick
F+X	Viscera Smash
DCF+X,Círculo	Hell Axe
Círculo	Roundhouse
C+Círculo	Hop Kick
DCF+Círculo,Círculo	Rising Sun
(QCF_F,Neutro,B,DBF,F)+Círculo;Círculo	Delay Tsunami Kick
F,Neutro,B,DBF+Círculo	Hell Sweep
= Neutro+Círculo	= Rising Kick
= Neutro+Círculo,Círculo	= Tsunami Kick
= Neutro+Quadrado	= Thunder Godfist
= Círculo	= Hell Sweep
= Neutro+Círculo	= Rising Kick
= Neutro+Círculo,Círculo	= Tsunami Kick
= Neutro+Quadrado	= Thunder Godfist
= Círculo	= Hell Sweep
= Neutro+Círculo	= Rising Kick
= Neutro+Círculo,Círculo	= Tsunami Kick

= Neutro+Quadrado	= Thunder Godfist
F,Neutro,B,DBF+Círculo:Círculo:Círculo	Diamond Hell Sweeps
= :Neutro+Quadrado	= Thunder Godfist
= :Neutro+Círculo,Círculo	= Rising Kick - Tsunami Kick
F+Círculo	Demon Axe Kick
(DCF+Círculo~X_Círculo~X)	Demon Scissors
B+Círculo	Geta Stomp
T,T,Neutro+X+Círculo	Shadow Step
T+Triângulo+Círculo	Diamond Wall - Glowing Fists
T+Triângulo+Círculo	Diamond Wall Reversal
Triângulo+X+Círculo	Auger Taunt
T,T,DCT	Wall Jump

Movimentos Não-bloqueáveis

Movimento	Ataque
B+Quadrado+Círculo	Demon Tile Splitter

String Hit Arts

Movimento	Golpes
DBF+X,Triângulo,Triângulo,Círculo,Círculo,Quadrado, Círculo,Quadrado,Triângulo,Círculo	10
DBF+X,Triângulo,Triângulo,Círculo,Círculo,Quadrado, Círculo,Quadrado,Triângulo,Quadrado	10
DBF+X,Triângulo,Triângulo,Círculo,Círculo,Quadrado, Triângulo,Quadrado,Triângulo,Quadrado	10
F,sF,Triângulo,Quadrado,Triângulo,Triângulo,X,Círculo, Círculo,Quadrado,Triângulo,Quadrado	10

HWOARANG

Origem: Coreia
Estilo de Luta: Tae Kwon Do
Idade: 21

Movimentos Básicos (Os não especificados podem ser exectuados em qualquer Stance)

Movimento	Lugar	Ataque	Stance
LFF Triângulo+Círculo	Frente	Falcon Dive Kick	LFF
F+Triângulo+Círculo	Frente	Pick Pocket	RFF
(Quadrado+X_Triângulo +Círculo)	Frente	Anti Sub Rocket	RFF
F,F+Triângulo	Frente	Roll & Choke	
QCT+X	Frente	Door Mat	
B,DBT+Quadrado+X	Frente	Leg Hook	
F+Triângulo+X	Frente	Human Cannonball	
LFF Quadrado+X+(C_B_T_F)	Qualquer	Position Change	
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Esquerda	Dead End	
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Direita	Neck Snapper	
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Trás	Slaughter House	

Movimentos Básicos (Hwoarang irá alternar automaticamente de Stance para executá-los)

Movimento	Ataque	Stance
Quadrado+Triângulo	Disrespect	
X+Círculo	Stance Change	
DBF+Quadrado+Triângulo	Body Blow	
F,Neutro,B,DBF+Triângulo	Lifting Uppercut	
DBF+Triângulo	Uppercut	
DCF+Triângulo	Bone Stinger	
F,Neutro ,B,DBF+X~X	Ecoli	
sC+X	Flamingo Kick	LFS
DBF+X;Círculo	Public Enemy	
sB+X,Círculo	Knee Buster - Dodge Lift	RFS

DCF+X,Círculo,X	Hunting Hawk	
F,Neutro,B,DBF+Círculo	Sky Rocket	
Frente,Neutro,DBF+Círculo	Talon Sky Rocket	
sB+Círculo,Círculo	Fire Cracker	
DBT+Círculo,Círculo	Crippler - Fear Kick	
DCT+Círculo	Chicken Kick	
DCF+Círculo	Rejection	
Círculo,Círculo	Tsunami Kick	RFF

Left Foot Forward (LFF) Arts (Iniciam-se com LFF)

Movimento	Ataque	Stance
Quadrado,Triângulo	Double Punch	
= X	= Left Flamingo	LFS
= Círculo	= Right Flamingo	RFS
= F+X	= Rejected	
= F+Círculo	= Rejection	
F+Quadrado+Triângulo	Icicle Crusher	
sT+Triângulo	Bolt Cut	
Triângulo	Right Jab	
= X	= Left Flamingo	LFS
= Círculo	= Right Flamingo	RFS
= F+X	= Rejected	
= F+Círculo	= Rejection	
Quadrado,Quadrado,X,X	Home Surgery	
F+Triângulo	Rusty Knife - Righty	RFF
sF+Triângulo	Rusty Knife - Lefty	
F+X	Left Flamingo Stance	LFS
F+X~X	Ecoli	
F,F+X	Spiral Trap	RFF
sT+X	Grand Theft	
(F,F,F)+X	Leaping Slash Kick	
X~Círculo	Flying Eagle	
X,X,B+X	Menace	
X,X,B+X,Círculo [sF]	Menace to Society [LFF]	RFS
X,X,B+X,Círculo,Círculo	Double Menace to Society	RFF
X,X,Círculo [sF]	Disorderly Conduct [LFF]	RFS
X,X,Círculo,Círculo	Bad Menace	RFF
X,X,X;Círculo [sF]	Party Hearthy [LFF]	RFS
X,X,X;Círculo,Círculo	Total Outrage	RFF
X,X,X;X	Machine Gun Kicks	CO
Círculo	Plasma Blade	
sF+Círculo	Doggie Lift	RFS
F,Neutro+Círculo	Right Flamingo Feint	RFS
T+Círculo	Nose Bleeder	RFF
F+Círculo,Círculo	Short Outrage	RFF
F,F+Círculo	Torpedo Kick	
Círculo,X	Axe Murderer - Righty	RFF
Círculo,f+X	Axe Murderer - Lefty	
Círculo,Círculo	Rude Boy - Lefty	
Círculo,F+Círculo	Rude Boy - Righty	RFF
Círculo,Círculo,Círculo	Toe Jam - Flamingo	RFS
Círculo,Círculo,F+Círculo	Toe Jam - Righty	RFF
Círculo,Círculo,T+Círculo	Toe Jam - Lefty	
Círculo,Círculo,Círculo,X	Blizzard Kicks	
Círculo,Círculo,Círculo,Círculo	Hot Feet	RFF

Right Foot Forward (RFF) Arts (Iniciam-se com RFF)

Movimento	Ataque	Stance
DCT	Right Foot Cancel	
X+Círculo	Lefty	
(F_B)	Lefty	
Quadrado,Quadrado	Migrane	
Triângulo,Quadrado,Quadrado	Big Fists	
Triângulo,X	PK Combo	

Triângulo,Círculo~f	Jab - Chainsaw Flamingo	RFS
Triângulo,Círculo,X	Jab - Chainsaw Kick	RFF
Triângulo,Círculo<Círculo	Jab - Double Hook	
Triângulo,b+Círculo	Jab - Spin Kick	RFS
X	Teaser Trip	RFF
X,X	Teaser Trip - Wild Roundhouse	
X~Círculo	Backlash	
F+X	Cheap Shot	LFS
= ~b	= Retreat	
= Círculo	= Teaser Trip	
CO X	Plasma Blade	
F,F+X	Ripoff	RFF
T+X	Misdemeanor	
T+Círculo	Snap Spin Kick	RFF
Círculo,X	Chainsaw Kick	RFF
Círculo~F	Chainsaw Flamingo	RFS
Círculo;Círculo	Double Hook	
F+Círculo	Right Flamingo Stance	RFS
DBF+Círculo [~sF]	Right Side Kick [RFS]	RFF
sF+Círculo~Círculo	Grand Theft	RFF
F,F+Círculo	Pirouette Kick	
F,F+Círculo~X	Screw Pirouette Kick	RFF
(DBF,Neutro_DBT,Neutro)	Right Foot Forward Cancel	LFF

Left Flamingo (LFS) Arts (Iniciam-se com LFS)

Movimento	Ataque	Stance
Neutro	Lefty	
(C_B)	Side Step	LFS
F	Flamingo Steppin'	LFS
T	Flamingo Back Dash	LFS
X+Círculo	Flamingo Switch	RFS
Quadrado	Left Jab	
Triângulo	Right Back Hand	RFF
F+X	Parabellum Kick	LFS
DBF+X	Left Snap Kick	RFF
T+X	Snap Spin Kick	
(B_DBT)+X,Círculo	Chin Buster - Dodge Lift	RFS
X,X;X	Machine Gun Kicks	
X,X,Círculo	Menace to Society	RFS
X,X,Círculo,Círculo	Bad Menace	RFF
X;Círculo	Public Enemy	
Círculo	Famingo Hop Kick	RFS
T+Círculo	Right Heel Lance	RFF
(sT_DBT)+Círculo	Teaser Trip	

Right Flamingo (RFS) Arts (Iniciam-se com RFS)

Movimento	Ataque	Stance
Neutro	Righty	RFF
(C_B)	Side Step	RFS
F	Flamingo Steppin'	RFS
T	Flamingo Back Dash	RFS
X+Círculo	Flamingo Swith	LFS
Quadrado	Spin Back Fist	
Triângulo	Right Jab	RFF
X	Flamingo Hop Kick	LFS
T+X	Left Heel Lance	
(B_DBT)+X	Teaser Trip	
Círculo	Super Right	RFF
F+Círculo	Parabellum Kick	RFS
DBF+Círculo	Right Snap Kick	
T+Círculo	Snap Spin Kick	RFF
(B_DBT)+Círculo	Right Cutter	

Movimentos Não-bloqueáveis

Movimento	Ataque	Stance
DBT+X+Círculo	Dynamite Heel	
= B,B	= Cancel	LFS
LFS Quadrado+Círculo	Power Blast	
= T,T	= Cancel	

String Hit Arts

Movimento	Golpes
LFS Triângulo,Triângulo,X,Círculo,X, Círculo,Círculo,Círculo,Círculo,X	10
RFS Quadrado,Triângulo,X,Círculo,X, Círculo,Círculo,Círculo,Círculo,X	10

JIN KAZAMA

Origem: Japão
Estilo de Luta: Karaté
Idade: 21

Movimentos Básicos

Movimento	Lugar	Ataque
(Triângulo+Círculo_sF+ Triângulo+Círculo)	Frente	Thunder Reverse
QCT+Quadrado+X	Frente	Oar Crush
DCF+Quadrado+Triângulo	Frente	Throat Smash
Quadrado+X+(C_B_T_F)	Qualquer	Position Change
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Esquerda	Scales Flip
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Direita	Shoulder Helix
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Trás	Hip Dislocator

Movimentos Especiais

Movimento	Ataque
Quadrado,Triângulo,X	Twin Thrusts - Inner Axe
Quadrado,Triângulo;Círculo	Twin Thrusts - Roundhouse
Quadrado,X,Triângulo,Quadrado,Círculo	Kazama Fury
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
Quadrado,X	Lead Thrust - Jaw Kick
Quadrado,X~X	Lead Thrust - Vertical Kick
= X	= Blade Kick
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
DBF+Quadrado;Círculo	Mid Thrust - Side Crusher
DBF+Quadrado,Círculo~Círculo	Mid Thrust - Shin Kick
Quadrado;Triângulo	Rising Lancer
F,Neutro,B,DBF+Quadrado	Thunder Hook Fist
B+Quadrado	Corpse Thrust
T+Quadrado	Left Elbow
Quadrado+Triângulo	Demon Hell Thrusts
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
Triângulo,Quadrado,Círculo	Lancer - Side Crusher
Triângulo,Quadrado,Círculo~Círculo	Lancer - Shin Kick
Triângulo,Círculo	Rear Thrust - Roundhouse
DBF+Triângulo	Quick Upper
F,Neutro,B,DBF+Triângulo	Wind Hook Fist
F~Neutro,B~DBF+Triângulo	Electric Wind Hook Fist
T+Triângulo,X	Backfist - Side Swipe
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
F,F+Triângulo	Torso Thrust
F+Triângulo	Right Elbow
T,F+Triângulo	Demon Godfist
T,F+Triângulo;Quadrado;Triângulo	Needle Shrine Cannon
T,F+Triângulo;Quadrado;B+Triângulo	Needle Shrine Scraper
F,F+X	Axe Kick

= Quadrado,X,Triângulo,Quadrado,Círculo	Kazama Fury
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
= Quadrado,X	= Lead Thrust - Jaw Kick
= Quadrado,X~X	= Lead Thrust - Vertical Kick
= X	= Blade Kick
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
T+X,Círculo	Inner Roundhouse - Shin Kick
F+X	Mid Kick
F+X~X	Vertical Kick
= X	= Blade Kick
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
DBF+X	Heaven Gate Kick
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
B+X,X	Devious Kick - Left Blade
(F,Neutro,B,DBF)+X	Demon Roundhouse
B+X+Círculo	Demon Lift Kick
F,Neutro,B,DBF,F,DCF+X	Crouch Dash Slash Kick
(DCT_DCF)+X	Spinning Roundhouse
(F,F,F)+X	Leaping Slash Kick
F+Círculo	Battle Kick
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
T+Círculo	Spin Heel Kick
DBF+Círculo	Hell Gate Kick
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
F,F+Círculo	Outer Axe Kick
(F,Neutro,B,DBF,F+Círculo +Círculo)	Tsunami Kick
B+Círculo	Demon Sweep
DBT+Círculo	Shin Kick
F,Neutro,B,DBF+Círculo	Stature Sweep
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
= (~X_X+Círculo)	= Twisting Demon Scissors
(C_DCF)+Círculo	Snap Lift Kick
DCF,Neutro+Círculo	Spin Demon
(Círculo~X +Círculo~X)	Twisting Demon Scissors
Quadrado+X+Círculo	Lingering Soul Taunt
T+Quadrado+Triângulo	Lingering Soul
= ~F,F,T+Triângulo+Círculo	= Soul Step Reversal (High & Mid)
T+Quadrado+Triângulo,(B,C,T,F_ B,DBT,Neutro,C,DCF)	Lingering Soul Omen
= F,Neutro,B,DBF+Triângulo	= Omen Wind Hook Fist
= F,Neutro,B,DBF+Círculo	= Omen Stature Sweep
= Quadrado,Triângulo,X	= Twin Thrusts - Inner Axe
= Quadrado,X,Triângulo,Quadrado,Círculo	= Omen Fury
= F+Quadrado,X~X	= Omen Lead Thrust - Vertical Kick
= X	= Omen Blade Kick
= ~B+Quadrado+Triângulo	= Lingering Soul
T+Triângulo+Círculo	Parry

Movimentos Não-bloqueáveis

Movimento	**Ataque**
T,F+Triângulo;Quadrado;B+Triângulo	Needle Shrine Gates
DCT+Quadrado+Triângulo	Eighth Gate of Hell
= T,T	= Cancel

String Hit Arts

Jin Kazama não possui quaisquer String Hit Arts.

JULIA

Origem: EUA

Estilo de Luta: Artes Marciais Chinesas

Idade: 20

Movimentos Básicos

Movimento	**Lugar**	**Ataque**

sF+Triângulo+Círculo	Frente	Death Valley Bomb
Triângulo+Círculo	Frente	Side Buster
Triângulo+Círculo~sT	Frente	Seasaw Whip
DBF+Quadrado+Triângulo	Frente	Arm Lock Suplex
B,DBT+Quadrado+X	Frente	Waist Suplex
R,DBT,B,DBT+Quadrado+Triângulo	Frente	Cross Arm Lock
QCT,F+Triângulo	Frente	Mad Axes
Quadrado+X+(C_B_T_F)	Qualquer	Position Change
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Esquerda	Running Bulldog
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Direita	Twisted Sister
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Trás	German Suplex

Movimentos Especiais

Movimento	**Ataque**
F+Quadrado	Flash Uppercut
(Correr_B,DBF)+Quadrado	Flash Punch
= ;Triângulo	= Flash Elbow
Quadrado~Quadrado	G-Clef - Club Fist
= Quadrado	= Flash Uppercut
= Triângulo	= Palm Explosion
= Círculo	= Bow Leg
= X	= Arrow
DBF+Quadrado	Club Fist
= Quadrado	= Flash Uppercut
= Círculo	= Bow Leg
= X	= Arrow
Quadrado~Triângulo	G-Clef - Gut Punch
= ~Quadrado	= Skyscraper Cannon
= X	= Low Kick
= Círculo	= High Kick
F,F+Quadrado	Party Crasher
= ;Círculo	= Skyscraper Kick
sF+Quadrado~Triângulo	Palm Explosion
Quadrado+Triângulo	Rouge Orchid Palm
T+Quadrado+Triângulo	Twin Arrow
F+Quadrado+Triângulo	Shove It Up
Quadrado+Círculo	Club Fist - Bow Leg
= X	= Arrow
DBF+Triângulo	Gut Punch
= Quadrado	= Skyscraper Cannon
= X	= Low Kick
= Círculo	= High Kick
(B+Triângulo~Neutro+X_ Triângulo+X), Quadrado	Ultimate Cannon
(Correr_R,DBF)+Triângulo	Flash Elbow
De_Dd+Triângulo	Parting Fist
F,F+Triângulo	Lashing Arrow
(T+Triângulo_Triângulo~T)	Arm Whip
= Quadrado+Triângulo	= Back Push
(Triângulo_X~Triângulo)	Tequila Sunrise
= Triângulo	= Axe Elbow
= (;Triângulo_Triângulo)	= Delayed Axe Elbow
= Quadrado,Quadrado	= Club Fist - Flash Uppercut
= Quadrado,Círculo	= Club Fist - Bow Leg
= X	= Arrow
= Círculo	= Razor Sweep
= Círculo	= High Kick
= B+Círculo	= Low Kick
= Quadrado	= Razor's Edge
T+X	Liquid Sweep
= Círculo	= Bow Leg

De_Dd+X~Círculo	Twin Waking Kicks
DCF+X+Círculo	Earthquale Stomp
X+Círculo	Counter Clockwise Spin
= Círculo,Círculo	= Spinning Razor Kicks
= Círculo	= High Kick
= B+Círculo	= Low Kick
= Quadrado	= Razor's Edge
B+Círculo	Razor Sweep
= Neutro+Círculo	= High Kick
= B+Círculo	= Low Kick
= Quadrado	= Razor's Edge
Círculo,Círculo	Spinning Razor Kicks
= Círculo	= High Kick
= B+Círculo	= Low Kick
= Quadrado	= Razor's Edge
T+Círculo	Heaven Shatter Kick
DBF+Círculo;Triângulo;T,F+Quadrado	
Mountain Crusher	
R,DBF+Círculo,X	Bow Leg - Arrow
Triângulo+X+Círculo	Wave Taunt
T,T,DCT	Wall Jump

Movimentos Não-bloqueáveis

Movimento	Ataque
F+Quadrado+Círculo	Heaven Cannon
= sT	= Cancel

String Hit Arts

Movimento	Golpes
Triângulo,Quadrado,Quadrado,Triângulo,X,X,X, Círculo,Círculo,Quadrado	10
Triângulo,Quadrado,Quadrado,Triângulo,X,X, Triângulo,X,Triângulo,Quadrado	10
Triângulo,Quadrado,Quadrado,Triângulo,X,X, Triângulo,Quadrado,Círculo,X	10

KAZUYA MISHIMA

Origem: Japão
Estilo de Luta: Karate
Idade: 49

Movimentos Básicos

Movimento	Lugar	Ataque
Triângulo+Círculo	Frente	Hip Toss
sF+Triângulo+Círculo	Frente	Bitch Kicks
F,F+Quadrado+Triângulo	Frente	Stone Head
(R_B)+Quadrado+Triângulo	Frente	Ultimate Tackle
= Quadrado,Triângulo,Quadrado, (Triângulo,Quadrado_Quadrado,Triângulo) = Ultimate Punches		
= Triângulo,Quadrado,Triângulo, (Quadrado,Triângulo_Triângulo,Quadrado)		= Ultimate Punches
Quadrado+X+(C_B_T_F)	Qualquer	Position Change
(sF+Triângulo+Círculo_Triângulo+Círculo)	Esquerda	Steel Pedal Drop
(sF+Triângulo+Círculo_Triângulo+Círculo)	Direita	Skull Smash
(sF+Triângulo+Círculo_Triângulo+Círculo)	Trás	Reverse Neck Throw

Movimentos Especiais

Movimento	Ataque
Quadrado,Triângulo	Double Punch
= Círculo	= Stature Kick
Quadrado,Quadrado;Triângulo	Shining Fists
Quadrado,Triângulo,Triângulo	Demon Slayer
DBF+Quadrado	Entrials Smash
DBF+Quadrado,F+Triângulo	Entrials Smash Combo

T+Quadrado	Split Elbow
F,Neutro,B,DBF+Quadrado	Thunder Godfist
= X	= Mid Kick
= Círculo	= Hell Sweep
F+Quadrado+Triângulo	Glorious Demon Fist
F+Quadrado+Triângulo,F+Triângulo	Glorious Demon Fist Combo
De_Dd+Quadrado+Triângulo	Corpse Slash Punch
DBF+Triângulo	Gut Punch
Triângulo,Triângulo	Demon Backhand Spin
T+Triângulo	Wicked Raid
T,T+Triângulo	Spiral Backfist
F+Triângulo	Soul Thrust
F,Neutro,B,DBF+Triângulo	Wind Godfist
F~Neutro~B~DBF+Triângulo	Electric Wind Godfist
F,F+X	Split Axe Kick
(F,F,F)+X	Leaping Slash Kick
F,Neutro,B,DBF+X	Demon Slash Kick
X,Quadrado	Advancing Kick - Lead Jab
T+X,Quadrado,Círculo,Quadrado	Blazing Demon Fire Rush
F+Círculo	Axe Kick
T+Círculo	Flash Kick
DBF+Círculo;Círculo	Delay Tsunami Kick
(Círculo,Círculo_F,Neutro,B,DBF,F) +Círculo,Círculo	Quick Tsunami Kick
F,Neutro,B,DBF+Círculo,Círculo	Hell Sweeps
DCF,Neutro+Círculo	Hop Kick
(C_DCF)+Círculo,Círculo,Círculo,Círculo	Spinning Demon
(DCF+Círculo~X_Círculo~X)	Demon Scissor
DBT+Círculo	Stature Kick
= DBF+Quadrado	= Thunder Godfist
= X	= Mid Kick
= Círculo	= Hell Sweep
= DBF+Triângulo	= Wind Godfist
= ~DBF+Triângulo	= Electric Wind Godfist
= DBF+Círculo,Círculo	= Quick Tsunami Kick
= DBF+Círculo,Círculo	= Hell Sweeps
B+Círculo	Demon Stomp
T,T,DCT	Wall Jump

Movimentos Não-bloqueáveis

Movimento	Ataque
T+Quadrado+Círculo	Lightning Godfist
sT+Quadrado+Círculo	Lightning Screw Godfist

String Hit Arts

Movimento	Golpes
F,F+Triângulo,Quadrado,Triângulo,Triângulo,X,Círculo, Círculo,Quadrado,Triângulo,Quadrado	10
F,F+Triângulo,Quadrado,Triângulo,Triângulo,X, Círculo,Círculo,X,Triângulo,Quadrado	10
F,F+Triângulo,Quadrado,Círculo,Círculo, Triângulo,Círculo,X,Triângulo,Quadrado	9

KING

Origem: México
Estilo de Luta: Wrestling
Idade: 30

Movimentos Básicos

Movimento	Lugar	Ataque
Triângulo+Círculo	Frente	Suplex
sF+Triângulo+Círculo	Frente	Winding Nut
(Triângulo+Círculo_sF+		

Triângulo+Círculo)~sT	Frente	Tomb Drop
R,DBT,B,DBT+Quadrado		
+Triângulo	Frente	Rock Bottom
DBT,F+Triângulo	Frente	Tombstone Piledriver
F,MCF+Quadrado	Frente	Giant Swing
DBT+Quadrado+Triângulo	Frente	Figure Círculo Leg Lock
DBF+Triângulo+X	Frente	Coconut Crush
QCT+Quadrado+Triângulo	Frente	T-Bone Power Bomb
T+Quadrado+Triângulo	Frente	Irish Whip
= Quadrado+X		= Feint
= X+Círculo		= Ground Smash
= Triângulo+Círculo		= Quick Slam
= Quadrado+Triângulo		= Turn Around Feint
R+Quadrado+Triângulo	Frente	Ultimate Tackle
= Quadrado,Triângulo,		
Quadrado,(Triângulo,		
Quadrado_Quadrado,Triângulo)		= Ultimate Punches
= Triângulo,Quadrado,Triângulo,		
(Quadrado,Triângulo_Triângulo,Quadrado)		= Ultimate Punches
= (Quadrado,Triângulo,Quadrado		
_Triângulo,Quadrado,Triângulo)		= Ultimate Punches
= Quadrado+Triângulo,Quadrado		
+Triângulo		= Cross Arm Lock - Arm Twist
= X+Círculo		= Leg Cross Hold
= :Quadrado+Triângulo		= Ultimate S.T.F
= Quadrado+Triângulo,Quadrado+Triângulo		= Cross Arm Lock
= Quadrado+Triângulo		= Arm Twist
= X+Círculo		= Leg Cross Hold
= :Quadrado+Triângulo		= Ultimate S.T.F
F,F,Neutro+Triângulo	Frente	Counter Hit Stomach Smash
= Quadrado+Triângulo		= Hi-Jack Back Breaker
= Quadrado+Triângulo,C,B,Neutro		
+X+Círculo		= Jaguar Driver
DBF+X+Círculo	Frente	Frankensteiner
(F,F,F_Correr)+Triângulo		
+Círculo	Frente	Shining Wizard
Quadrado,Triângulo	Frente	Double Punch
= Triângulo+Círculo	Frente	= Reverse DDT
= B+Triângulo+Círculo	Baixar	= Jumping Powerbomb
Quadrado,Triângulo,Quadrado		Frente Double Punch - Upper
= Triângulo+Círculo	Frente	= Steiner Drop
= B+Triângulo+Círculo	Baixar	= Jumping Powerbomb
CO X:Quadrado+Triângulo	Frente	Blind Kick - Stunner
F,F+Círculo	Frente	Konvict DDT
B+Triângulo+Círculo	Baixar	Jumping Power Bomb
Quadrado+X+(C_B_T_F)	Qualquer	Position Change
(sF+Triângulo+Círculo_		
Triângulo+Círculo)	Esquerda	Argentine Back Breaker
(sF+Triângulo+Círculo_		
Triângulo+Círculo)	Direita	Knee Crusher
Triângulo+Círculo	Trás	Octopus Hold
sF+Triângulo+Círculo	Trás	Half Boston Crab
T,F+Quadrado+Triângulo	Trás	Stretch Buster

Movimentos Especiais

Movimento	Ataque	Posição
(DBF_DBT)+Triângulo+Círculo	Turn Over	KND Esquerda
(DBF_DBT)+Triângulo+Círculo	Turn Over	KND Direita
(DBF_DBT)+Triângulo+Círculo	Mini Swing	KND Pés
DBT+Triângulo+Círculo	Figure Círculo Lock	KND Pés
DBF+Triângulo+Círculo	Crotch Dive	KND Pés
(DBF_DBT)+Triângulo+Círculo	Shoulder Cracker	KND Cabeça
(DBF_DBT)+Triângulo+Círculo	Crucifixion	FCD Pés
(DBF_DBT)+Triângulo+Círculo	Chicken Wing	FCD Cabeça

(DBF_DBT)+Triângulo+Círculo
(DBF_DBT)+Triângulo+Círculo

Multi Throw Arts

Movimento	**Ataque**	**Posição**
F,Neutro,B,DBF+Triângulo+X	Standing Achilles Hold	Frente
= Quadrado,Triângulo,X,Quadrado +Triângulo	= S.T.F	
= Quadrado+Triângulo,X,Quadrado, Quadrado+X	= Scorpion Death Lock	
= Quadrado+Triângulo,Quadrado,X, Quadrado+Triângulo	= Indian Death Lock	
= Quadrado,X,Círculo,Quadrado+ Triângulo,X+Círculo	= Romero Special	
QCF+Quadrado	Jaguar Driver	Frente
= Quadrado+Triângulo	= Double Arm Face Buster	
= Quadrado+Triângulo,X,Círculo, Quadrado+Triângulo	= Boston Crab	
F,Neutro,B,DBF+Quadrado+Círculo	Single Hyper Arm Extension	Frente
= Triângulo,Quadrado,Quadrado +Triângulo+X	= Chicken Face Wing Lock	
= Quadrado+X,X+Círculo,Triângulo +Círculo, Quadrado+Triângulo,Quadrado +Triângulo+X	= Rolling Death Cradle	
= Triângulo,Quadrado,X, Quadrado+Triângulo+ Círculo,Quadrado+Triângulo+Círculo	= Dragon Sleeper	
= Quadrado+Triângulo, Quadrado+Triângulo	= Double Hyper Arm Extension	
= Quadrado+Triângulo,Círculo, Triângulo+Círculo	= Reverse DDT	
Bow Break	FCD Direita	
Camel Clutch	FCD Esquerda	

= Círculo,X,Círculo,X+Círculo, Quadrado+Triângulo	= Arm Crucifixion
DBF+(Quadrado+X_ Triângulo+Círculo)	Reverse Arm Clutch Frente
= Triângulo,Quadrado, Quadrado+Triângulo	= Back Drop
= Triângulo,Triângulo, Quadrado+Triângulo	= Cannonball
= Quadrado,Triângulo,X+Círculo	= Power Bomb
= X,Quadrado,Triângulo,X+Círculo, Quadrado+Triângulo+X+Círculo	= T-Bone Power Bomb
= Triângulo,Quadrado,X,Círculo	= Giant Swing
= X+Círculo,Quadrado+Triângulo, Quadrado+Triângulo+Círculo	= Manhattan Drop
= Quadrado,Triângulo,X+Círculo, Quadrado+Triângulo	= Super Freak
= X,Quadrado,Triângulo,X+Círculo, Quadrado+Triângulo+X+Círculo	= T-Bone Power Bomb
= Triângulo,Quadrado,X,Círculo	= Giant Swing
= X+Círculo,Quadrado+Triângulo	= German Suplex
= Quadrado,Triângulo,X+Círculo	= Power Bomb
= X,Quadrado,Triângulo,X+Círculo, Quadrado+Triângulo+X+Círculo	= T-Bone Power Bomb
= Triângulo,Quadrado,X,Círculo	= Giant Swing
DBF+Quadrado+Triângulo	Full Nelson Frente
De_Dd+Triângulo+Círculo	Full Nelson Frente
DBF,DBF+Triângulo+Círculo	Full Nelson Baixar
= Triângulo,Triângulo,Quadrado+Triângulo	= Cannonball
= Quadrado,Triângulo,X+Círculo	= Power Bomb
= X,Quadrado,Triângulo,X+Círculo, Quadrado+Triângulo+X+Círculo	= T-Bone Power Bomb
= Triângulo,Quadrado,X,Círculo	= Giant Swing

= X+Círculo,Quadrado+Triângulo,	
Quadrado+Triângulo+Círculo	= Manhattan Drop
= Quadrado,Triângulo,X+Círculo,	
Quadrado+Triângulo	= Super Freak
= X,Quadrado,Triângulo,X+Círculo,	
Quadrado+Triângulo+X+Círculo	= T-Bone Power Bomb
= Triângulo,Quadrado,X,Círculo	= Giant Swing

Special Arts

Movimento	**Ataque**
Quadrado,Triângulo	Double Punch
= Triângulo+Círculo	= Reverse DDT
= B+Triângulo+Círculo	= Jumping Powerbomb
Quadrado,Triângulo,Quadrado	Double Punch - Upper
= Triângulo+Círculo	= Steiner Drop
= B+Triângulo+Círculo	= Jumping Powerbomb
T+Quadrado	Parting Chop
DBF+Quadrado	Elbow Sting
= ;Triângulo	= Side Swipe
F,F+Quadrado	Jaguar Elbow
B+Quadrado,Neutro+Triângulo	Low Jab - Upper
R,DBF+Quadrado	Ankle Smash
F+Quadrado+Triângulo	Shadow Lariat
B+Quadrado+Triângulo	People's Elbow
Quadrado+Triângulo	Head Spinner
= Quadrado	= Hand Knife
F,Neutro,B,DBF+Quadrado+Triângulo	Bouncing Knuckle Bomb
DCF+Quadrado+Triângulo	Knuckle Bomb
F,Neutro,B,DBF, Quadrado+Triângulo	Delayed Knuckle Bomb
Quadrado+Triângulo	Elbow Knife
F,F,Neutro+Quadrado+Triângulo	Lay Off Push
F,F+Quadrado+Triângulo	Flying Cross Chop
Triângulo,Quadrado	Straight Right - Elbow
DBF+Triângulo	Side Swipe
R,DBF+Triângulo	Dynamite Upper
B+Triângulo	Arrow Elbow
T+Triângulo	Black Arrow
= B+Triângulo+Círculo	= Jumping Power Bomb
F,F+Triângulo	K's Flicker
F,F,Neutro+Triângulo	Stomach Smash
= Quadrado+Triângulo	= Hi-Jack Back Breaker
= Quadrado+Triângulo,C,B,	
Neutro+X+Círculo	= Jaguar Driver
De_Dd+Triângulo	King's Hook
F+Triângulo+X	Black Shoulder
(DCT_C_DCF)+Triângulo+Círculo	Atomic Elbow Drop
F,F+Triângulo+X	Diving Body Press
DBF+X	Rib Buster
T+X	Toll Kick
CO X	Blind Kick
= :Quadrado+Triângulo	= Stunner
X+Círculo	Neck Cutter Kick
F+X+Círculo	Exploder
(Correr_F,F,F)+X+Círculo	Satellite Exploder
De_Dd+X+Círculo	Deadly Boomerang
(R,DBF_B)+X+Círculo	Ali Kick
= Triângulo	= Spin Upper
= Círculo,Triângulo	= Ali Kick - Spin Upper
= Círculo,Círculo	= Ali Kicks
= Triângulo	= Spin Upper
= Círculo,Círculo	= Extended Ali Kicks
DBF+X+Círculo	Frankensteiner
DBF+Círculo	Knee Buster
F,Neutro,B,DBF+Círculo	Black Knee Rising

T+Círculo	Disgrace Kick
F,F+Círculo	Konvict Kick
F+Círculo	Rolling Sobat
DBT+Círculo	Roaring Drop Kick
T+Triângulo+Círculo	Leg Screw Right Kick
Reversal	
= :X+Círculo	= Figure Círculo Leg Lock
T+Triângulo+Círculo	Double Heel Hold Left Kick Reversal
T,T,DCT	Wall Jump

Movimentos Não-bloqueáveis

Movimento	**Ataque**
sF+Quadrado+Triângulo	Jaguar Lariat
CO Quadrado+Triângulo	Atomic Blaster
DCF+Quadrado+Triângulo	Burning Knuckle Bomb
F,Neutro,B,DBF+Quadrado+Triângulo (Quadrado+Círculo_F+ Quadrado+Círculo)	Delayed Burning Knuckle Bomb
_CO Quadrado+Círculo	Moonsault Body Press

String Hit Arts

Movimento	
Quadrado,Triângulo,Quadrado,Quadrado, Triângulo,Círculo,Círculo,Círculo,Quadrado,Quadrado	10
Quadrado,Triângulo,Quadrado,Quadrado, Triângulo,Círculo,Círculo,Círculo,Quadrado,X	10
Quadrado,Triângulo,Quadrado, Quadrado,X,X,Círculo,Círculo,Quadrado,Quadrado	10
Quadrado,Triângulo,Quadrado,Quadrado, X,X,Círculo,Círculo,Quadrado,X	10
Quadrado,Triângulo,Quadrado,Quadrado, X,X,Círculo,X,Triângulo,Quadrado+Triângulo	10
F+Triângulo,Quadrado,Quadrado,Triângulo, Círculo,Círculo,Círculo,Quadrado,Quadrado	9
F+Triângulo,Quadrado,Quadrado,Triângulo, Círculo,Círculo,Círculo,Quadrado,X	9
F+Triângulo,Quadrado,Quadrado,X,X, Círculo,Círculo,Quadrado,Quadrado	9
F+Triângulo,Quadrado,Quadrado,X,X, Círculo,Círculo,Quadrado,X	9
F+Triângulo,Quadrado,Quadrado, X,X,Círculo,X,Triângulo,Quadrado+Triângulo	9

KUMA

Origem: Mascote de Heihachi
Estilo de Luta: Selvagem
Idade: 10 anos

PANDA

Origem: China
Estilo de Luta: Selvagem
Idade: 9

Movimentos Básicos: Movimentos	**Lugar**	**Ataque**
SF + Triângulo + Círculo	Frente	Bear Bite
Triângulo + Círculo	Frente	Bear Hug
F, F + Quadrado + Círculo	Frente	Stone
Head		
QCT, F + Quadrado + Triângulo	Frente	Circus Roll
Quadrado + X + (C_B_T_F)	Qualquer	Position Change
(sF + Triângulo + Círculo_ Triângulo + Círculo	Esquerda	Choke Slam
(sF + Triângulo + Círculo_ Triângulo + Círculo)	Direita	Rag Doll

(sF + Triângulo + Círculo_ Triângulo + Círculo	Trás	Bear Swing

Movimentos Especiais:

	Ataque
Quadrado, Quadrado, Quadrado	Bear Hammer
F + Quadrado, Quadrado, Quadrado	Bear Heaven Cannon
DBF + Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo	Bear Upper Rush
(DBF, Quadrado, Triângulo, Quadrado_R, DBF + Quadrado, Triângulo, Quadrado)	Quick Upper Rush
Quadrado	Grizzly Upper
= ;Triângulo	= Grizzly Claw
R, DBF + Quadrado, Triângulo, Quadrado	Grizzly Windmill
= Quadrado	Windmill Backhand
R + Quadrado, Quadrado, Quadrado, Triângulo	Bear Rush
= B + Quadrado	= Low Punch
= DBF + Quadrado	= Mid Punch
= F + Quadrado	= High Punch
(DBF, Quadrado, Triângulo_R, DBF + Quadrado, Triângulo)	Hammer Rush
= B + Quadrado	= Low Punch
= DBF + Quadrado	= Mid Punch
= F + Quadrado	= High Punch
Quadrado + Triângulo	Bear Knuckle
= ;Quadrado + Triângulo	= Claw Uppercut
Quadrado + Triângulo; Quadrado + Triângulo [~F]	Claw Upper - Bear Knuckle
F + Quadrado + Triângulo	Grizzly Scissors
DCF + Quadrado + Triângulo	Big Bear Belly Flop
DBF + Quadrado + Triângulo	Grizzly Head Butt
F,F + Triângulo	Demon Bear Fist
Triângulo, Quadrado, Triângulo	Punch - Elbow - Upper
DBF + Triângulo	Bear Upper
= Quadrado, Triângulo, Quadrado	= Bear Upper Rush
(DBF, Triângulo_R, DBF + Triângulo)	Short Hammer Rush
= B + Quadrado	= Low Punch
= DBF + Quadrado	= Mid Punch
= F + Quadrado	= High Punch
(DBF, Triângulo, Quadrado, Triângulo_R, DBF + Triângulo, Quadrado, Triângulo)	Quick Uppercut Rush
T, DBT, B, DBF + Triângulo	Grizzly Claw
T, F + Triângulo + X	Salmon Hunter
DCF + X + Círculo	Pancake Press
= sT	= Roll Back
= X + Círculo	= Hunting Bear
= sF	= Roll Forward
= X + Círculo	= Hunting Bear
= DBF + Quadrado + Triângulo	= Bear Roll
= (Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo_Triângulo, Quadrado, Triângulo,Quadrado)	= Sitting Claws
= sT	= Roll Back
= X + Círculo	= Hunting Bear
= sF	= Roll Forward
= X + Círculo	= Hunting Bear
= DBF + Quadrado + Triângulo	= Bear Roll
T + X + Círculo	Bear Back Kicks
B + X + Círculo	Bear Sit
= sT	= Roll Back
= X + Círculo	= Hunting Bear
= sF	= Roll Forward
= X + Círculo	= Hunting Bear
= DBF + Quadrado+Triângulo	= Bear Roll
= (Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo_Triângulo,	

Quadrado, Triângulo, Quadrado)	= Sitting Claws
= sT	= Roll Back
= X + Círculo	= Hunting Bear
= sF	= Roll Forward
= X + Círculo	= Hunting Bear
= DBF + Quadrado + Triângulo	= Bear Roll
<Rc B + Quadrado + Triângulo	Spring Claw - Sit Down
= (Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo	
_Triângulo,Quadrado, Triângulo, Quadrado)	= Sitting Claws
= sT	= Roll Back
= X + Círculo	= Hunting Bear
= sF	= Roll Forward
= X + Círculo	= Hunting Bear
= DBF + Quadrado + Triângulo	= Bear Roll
DBF, Quadrado + Triângulo	Bear Roll
= X + Círculo	= Hunting Bear Stance
X + Círculo	Hunting Bear Stance
(>Rb) X + Círculo	Hunting Bear Stance
Quadrado + X + Círculo	Dancing Taunt
sB + Círculo	Turn Around Dance
T, T, DCT	Wall Jump

Hunting Bear Arts	**Ataque**
sF	Crawl Forward
sT	Crawl Backwards
F,F	Bear Roll
= X + Círculo	= Hunting Bear
= DBF + Quadrado + Triângulo	= Bear Roll
(DCF_C_DCT)	Bear Low Parry - Stand
Quadrado	Hunting Claw – Hunting Bear Stance
Quadrado, Triângulo	Hunting Claw - Bear Scratch
–	Hunting Bear Stance
Triângulo	Bear Scratch – Hunting Bear Stance
Quadrado + Triângulo	Grizzly Fling
F + Quadrado + Triângulo	Mauling Bear
T + X + Círculo	Hunting Hip
= sT	= Roll Back
= X + Círculo	= Hunting Bear
= sF	= Roll Forward
= X + Círculo	= Hunting Bear
= DBF + Quadrado + Triângulo	= Bear Roll
= (Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo_Triângulo,	
Quadrado, Triângulo, Quadrado)	= Sitting Claws
= sT	= Roll Back
= X + Círculo	= Hunting Bear
= sF	= Roll Forward
= X + Círculo	= Hunting Bear
= DBF + Quadrado + Triângulo	= Bear Roll
sB + X + Círculo	Resting Bear
= X + Círculo	= Hunting Bear Stance
X + Círculo	Bear Tackle

Ataques Não-bloqueáveis Movimento	**Ataque**
B + Quadrado + Triângulo	Deadly Claw
= F, DBF, B, DBT, T, DCT, C, DCF	= Rolling Bear
= F	= Extended Rolling Bear
= T	= Stop Rolling Bear
= X + Círculo	= Hunting Bear Stance
T, F + Triângulo + X	Salmon Hunter Claw
= T, F + X	= Quick Salmon Hunter Claw
T, T + Triângulo + X + Círculo	Fatal Wind

String Hit Arts Kuma e Panda não possuem quaisquer String Hit Arts

LEE CHAOLAN

Origem: Japão
Estilo de Luta: Artes Marciais e Karaté
Idade: 48

VIOLET

Origem: Bahamas
Estilo de Luta: Artes Marciais e Karate
Idade: 45

Movimentos Básicos

Movimento	Lugar	Ataque
Triângulo+Círculo	Frente	Wu Tip
sF+Triângulo+Círculo	Frente	Neck Fracture
F,F+X+Círculo	Frente	Knee Driver
Quadrado+X+(C_B_R_F)	Qualquer	Position Change
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Esquerda	Harassment
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Direita	Stunner
(sF+Triângulo+Círculo_ Triângulo+Círculo)	Trás	Bulldog

Movimentos Especiais

Movimento	Ataque
Quadrado,Triângulo	Double Punch
= ~F,Neutro	= Mist Step
= Triângulo	= Violet Knuckle
= ;Círculo [~X]	= Violet Kick [HMS]
Quadrado,Triângulo, Círculo:Círculo [~X]	Double Punch - Silver Rain Kick [HMS]
Quadrado,X:X:X	Acid Rain Combo
Quadrado,sF+Triângulo,Triângulo;Triângulo	Violet Knuckle Combo
B+Quadrado,Quadrado	Fang Rush
= ~F,Neutro	= Mist Step
= Triângulo	= Triple Fang
= X+Círculo	= HMS
T+Quadrado,Neutro+Quadrado	Alternate Fang Rush
= ~F,Neutro	= Mist Step
= Triângulo	= Alternate Triple Fang
= X+Círculo	= HMS
De_Dd+Quadrado+Triângulo	Schwartz Rose Hook
Triângulo,Triângulo	Rave War
sF+Triângulo;Triângulo;Triângulo	Rave War Combo
De_Dd+Triângulo	Rear Cross Punch
= ~F,Neutro	= Mist Step
Dd+X [~Círculo]	Left Violet Screw [HMS]
DBT+X	Slice Kick
DCF+X	Quick Silver Sting
DBF+X	Side Kick
F,F+X	Split Axe Kick
R,DBF,B,DBF+X	Dragon Slide
X;X	Head Kick - Violet Hammer
X,(F_DBF)+X	Head Kick - Step In Kick
F+X:X:X	Acid Rain Combo
T+X [~Círculo]	Mist Wolf Kick [HMS]
T+X<X	Mist Wolf Combo
T+X~X [:Círculo]	Feint Mist Wolf [Mist Trap]
B+X,X	Silver Low - Head Kick
= (F_DBF)+X	= Step In Kick
= ;X	= Violet Hammer
X,X	Tsunami Kick
= DBF+X	= Step In Kick Infinite Starter

= sB+X	= Silver Low Infinite Starter
= X,X,X,X...	= Rave Kicks
= C+X,X,X...	= Violet Hammer - Rave Kicks
= B+X,X,X...	= Silver Low - Rave Kicks
(F,F,Neutro+X,Círculo_ Correr+X+Círculo,Círculo)	Shredder
= ;Círculo	= Shredder Combo
= ;(F_DBF)+Círculo	= Mid Shredder
= ;(B_DBT)+Círculo	= Low Shredder
DCF+X+Círculo	Silver Sting
F,F,Neutro+X+Círculo	Delayed Dragon Slide
T,T,Neutro+X+Círculo	Handspring Backflip - HMS
Círculo,X,Círculo	Shoalin Spin Kicks
Círculo,X,X	Violet Spin Hammer
R,(DCT_C_DCF)+Círculo [X]	Quick Catapult [HMS]
R,(DCT_sC_DCF)+Círculo	High Catapult Kick
R,(DCT_sC_DCF)+X+Círculo	Rainbow Kick
R,(DCT_C_DCF) [~X+Círculo]	Fake Somersault [HMS]
De+Círculo [~X]	Right Violet Screw [HMS]
B,DBF+Círculo	Silver Tail
DCF+Círculo	Hop Kick
DCF+Círculo	Violet Knee
F+Círculo	Silver Whip
T+Círculo [~X]	Silver Heel [HMS]
(Círculo_DBF+Círculo) [~X]	Rising Kick [HMS]
T,T+Círculo [~X]	Violet Cutter [HMS]
B,DBT+Círculo	Blazing Kick
Círculo,(C_DCF)+X	Roundhouse - Somersault
Círculo,Círculo,Círculo	Machine Gun Kicks
B+Círculo	Laser Edge
= ;Neutro+Círculo,Círculo,Círculo	= Machine Gun Kicks
= ~Neutro+Círculo~X	= Silver Cyclone
= ;Neutro+Círculo,X,X	= Violet Spin Hammer
= ;Neutro+Círculo,X,Círculo	= Shoalin Spin Kicks
= ;Neutro+Círculo,u+X	= Roundhouse - Somersault
sB+Círculo;Círculo;Círculo;Círculo [~X]	Laser Edge Rush [HMS]
X+Círculo	Hit Man Stance
F+X+Círculo	Hit Man Stance - Hit Man Step
F,Neutro	Mist Step
= T+X+Círculo	= Cancel - HMS
= X,Círculo	= Soviet Kick Combo
= B,Neutro	= Violet Sway
= Círculo	= Code Red Low
T,T,DCT	Wall Jump

Hit Man (HMS) Arts (Iniciam-se com HMS)

Movimento	**Ataque**
Quadrado,Quadrado... [~F,Neutro]	Freaker Jabs - HMS [Mist Step]
Quadrado,X	Fake Freaker - Scatter Kick
Quadrado,Círculo [~X]	Fake Freaker - Violet Kick [HMS]
Quadrado,Círculo:Círculo [~X]	Fake Freaker - Silver Rain Kick [HMS]
Triângulo	Scatter Blow
X	Scatter Kick
Círculo	Ship Slicer
F	Hit Man Step
T	Hit Man Cancel - Stand
(sC_sB)	Hit Man Cancel - Side Step Walk
sB	Hit Man Cancel - Full Crouch
(C_B)	Predator Step

Movimentos Não-bloqueáveis

Movimento	**Ataque**

B+X+Círculo	Silver Cyclone
B+Círculo,Neutro+Círculo~X	Low Cancel Silver Cyclone
DBT+Quadrado+Triângulo	Silver Demon Fist
= C,C	= Cancel

String Hits Arts

Movimento	**Golpes**
DBF+Quadrado,Triângulo,Triângulo, Quadrado,X,X,X,Círculo,X,Círculo	10

SIMBOLOGIA

Movimentos básicos:

Quadrado - Murro Direito
Círculo - Pontapé Esquerdo
Triângulo - Murro Esquerdo
X - Pontapé Direito

F - Carregar apenas uma vez para a frente.
T - Carregar apenas uma vez para trás.
B - Carregar apenas uma vez para baixo.
C - Carregar apenas uma vez para cima.

sF - Manter o botão para a frente pressionado.
sT - Manter o botão para trás pressionado.
sB - Manter o botão para baixo pressionado.
sC - Manter o botão para cima pressionado.

DBF - Diagonal Baixo/Frente
DBT – Diagonal Baixo/Trás
DCT – Diagonal Cima/Trás
DCF – Diagonal Cima/Frente

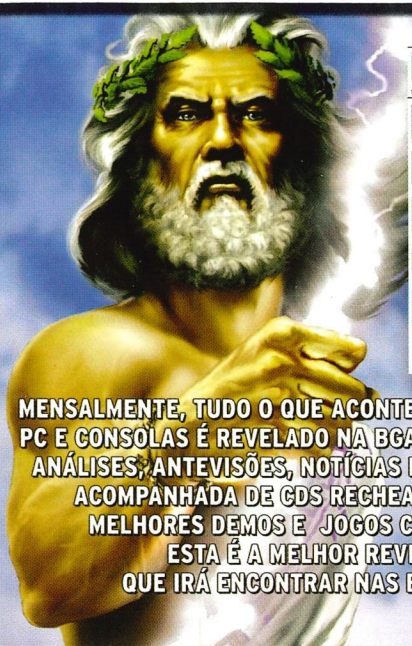
Neutro - Sem movimento algum dos direccionais.
De - Desviar rapidamente para a esquerda.
Dd - Desviar rapidamente para a direita.
MCF - Meio círculo para a frente.
MCT - Meio círculo para trás.
QCF - Um quarto de círculo para a frente.
QCT - Um quarto de círculo para trás.

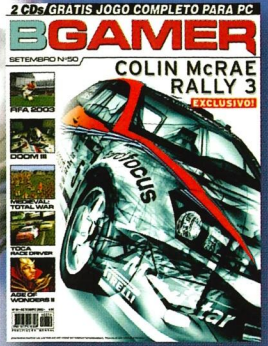
Encandeamentos:

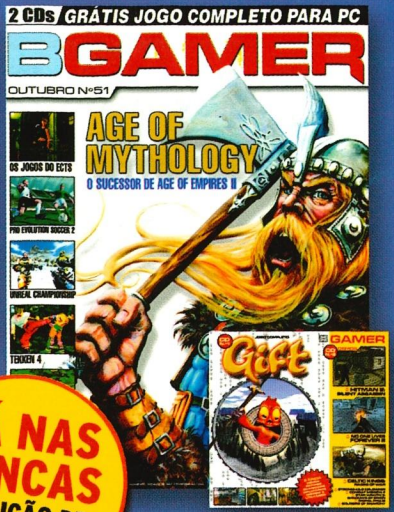
+ - Movimentos que têm de ser executados em simultâneo.
, - Movimentos que têm de ser executados sucessivamente.
~ - Movimentos que têm de se suceder imediatamente.
; - O movimento que vem a seguir a este símbolo pode demorar um pouco mais a ser feito.
: - O movimento que vem a seguir tem de ser feito com uma temporização precisa.
_: Possibilidade de alternar entre duas ou mais teclas que funcionam igualmente.
s – Segurar. Qualquer tecla que tenha este símbolo atrás deve ser mantida pressionada até ao fim do movimento.
R - O movimento deve ser executado enquanto a personagem está deitada no chão.
>Rb – Enquanto a personagem está deitada com a face voltada para o chão e com os pés na direcção contrária ao oponente.
<Rb - Enquanto a personagem está deitada com a face voltada para o chão e com os pés na direcção do oponente.
>Rc - Enquanto a personagem está deitada com a face voltada para cima e com os pés na direcção contrária ao oponente.
<Rc - Enquanto a personagem está deitada com a face voltada para cima e com os pés na direcção do oponente.
Baixar – A personagem desce mas não fica deitada no chão.
Correr: O movimento deve ser executado enquanto a personagem corre.
CA: Contra-Ataque. Bloquear e atingir o adversário enquanto este executa um movimento.
[] – Golpes dentro de parêntesis rectos significam uma combinação opcional.
() – Indicam movimentos que funcionam em combinação.
. – Pausa de alguns segundos entre carregar nos botões.
CO – De costas para o oponente.
= - Seguimentos possíveis a um movimento anterior.

NOTAS

BGAMER







MENSALMENTE, TUDO O QUE ACONTECE NO MUNDO DO PC E CONSOLAS É REVELADO NA BGAMER ATRAVÉS DE ANÁLISES, ANTEVISÕES, NOTÍCIAS E REPORTAGENS. ACOMPANHADA DE CDS RECHEADOS COM AS MELHORES DEMOS E JOGOS COMPLETOS. ESTA É A MELHOR REVISTA QUE IRÁ ENCONTRAR NAS BANCAS.

JÁ NAS BANCAS
A EDIÇÃO DE OUTUBRO

Nesta edição oferta do jogo para PC Age of Mythology com a sua assinatura!

Atenção

Pessoal da Batota
o vosso Manual
já Chegou!

- **1.500** Jogos
- **15.000** Truques e Dicas
- **33** Soluções Completas

308 Páginas

Esta é a grande oportunidade de acabarem de vez aquele jogo que há tanto tempo vos anda a "L#&!*" a cabeça!

com o apoio de: PlayGames